CLUB Nintendo®

FEBRUAR 1997 • Jahrgang 9 • Ausgabe 1

Artikel-Nr. 5009701

NINTENDO 64

SUPER MARIO 64
Ein Klempner auf Siegeszug

PILOTWINGS 64
Fertig zum Abheben?

GAME BOY

MOLE MANIA
Auf den Spuren des Maulwurfs

JETZT GEHT'S LOS!

NINTENDO 64

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

Bist Du mächtiger als das Böse?

Lufia™*

Mit 76 seitigem Spieleberater

Mit deutschem Bildschirmtext

Nichts deutete auf die bevorstehende Katastrophe hin. Die Fürsten der Finsternis kamen und mit ihnen Verzweiflung und Zerstörung. Das Böse wurde stärker und stärker – bis das Schicksal Dich auserkor, die Welt zu retten. Denn Du bist Maxim. Und nur Du hast die Fähigkeiten, der dunklen Macht zu trotzen. Wähle Deine Waffen, denn die Zeit der großen Kämpfer ist gekommen! Wer wird die Erde beherrschen? Bist Du Held genug für dieses Abenteuer-Rollenspiel? Lufia™* – exklusiv für Super Nintendo™.

Nintendo®

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. *Taito ® is a registered trademark of Taito Corporation. Lufia™ is a trademark of Taito Corporation. © Taito Corporation 1996. All rights reserved

Nach etwas längerer Wartezeit ist es nun endlich da – das Nintendo64, die ultimative Videospielkonsole von Nintendo. In Japan und den USA hat die Wundermaschine bereits alle Rekorde gebrochen und den erfolgreichsten Konsolen-Verkaufsstart aller Zeiten hingelegt. Bereits Ende März rechnet man bei Nintendo mit ca. 4 Millionen verkauften Exemplaren – und das, obwohl das Gerät erst in wenigen Ländern erhältlich ist.

Der Startschuß für Europa fällt in wenigen Tagen! Dann werden auch die deutschen Spieler in den Genuß von SUPER MARIO 64 kommen, einem Spiel, das von der internationalen Fachpresse bereits sensationelle Wertungen erhalten hat und von vielen als Revolution des Videospiels bezeichnet wird. Super Marios erstes 3D-Abenteuer war in Japan ein sogenannter „System Seller", was soviel bedeutet wie „ein schlagendes Argument für die Anschaffung einer Nintendo64-Konsole". In den USA gelten Spiele wie STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE oder KI GOLD als System Seller für eine neue, ältere Zielgruppe, die das Nintendo64 zu einer generationsübergreifenden Videospielkonsole für die ganze Familie machen. Wir haben die Zeichen der Zeit erkannt und werden uns von nun an verstärkt dem Nintendo64 und den überwältigenden Spielen für dieses System widmen.

Wie Euch sicher schon aufgefallen sein wird, hat sich der Look unseres Covers wieder einmal verändert. Der Grund für diese Schönheitsoperation ist schnell erklärt! Die Illustrationen, die wir für die neuen Nintendo64-Spiele aus Japan bekommen, sind dermaßen gut und hochauflösend, daß wir beschlossen haben, ihnen mehr Fläche zu geben, als es mit dem alten Coverdesign möglich gewesen wäre. Also haben unsere Grafiker die Informationsleiste auf der linken Seite entfernt und ein neues, dreidimensionales „Club Nintendo"-Logo entworfen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen – findet Ihr nicht auch? Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht Euch

Claude M. Moyse

ACHTUNG – FERTIG – LOS!

EDITORIAL

WORLD OF NINTENDO

KONSUMENTENBERATUNG

11⁰⁰ – 19⁰⁰ Uhr
(gebührenfrei)

01 30 - 58 06

SPIELE-HOTLINE

13⁰⁰ - 19⁰⁰ Uhr
(für Club-Mitglieder)

0 60 26 / 94 09 40

REDAKTIONSFAX

0 60 26 / 95 03 08

Shoshinkai Messebericht: Neues aus dem Land des Lächelns

Pilotwings 64: Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

Super Mario 64: Start frei für Marios erstes 3D-Abenteuer

Mole Mania: Der neue Puzzle-Wahnsinn mit dem Maulwurf

Classic Comic: Super Mario als smarter Herzensbrecher

CLUB NINTENDO 1/97

INHALT

FIRST LOOK

12 **Super Mario 64** *(Nintendo64)*
20 **Pilotwings 64** *(Nintendo64)*
24 **Wayne Gretzky's 3D Hockey** *(Nintendo64)*
26 **Turok – Dinosaur Hunter** *(Nintendo64)*
28 **International Superstar Soccer 64** *(Nintendo64)*
30 **Mole Mania** *(Game Boy)*

ZOOM IN

42 **Kirby's Fun Pak** *(Super Nintendo)*
48 **Lufia** *(Super Nintendo)*
52 **Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble** *(Super Nintendo)*
56 **Die Schlümpfe reisen um die Welt** *(Super Nintendo)*
58 **Donkey Kong Land 2** *(Game Boy)*

CLASSIX

66 **Super Star Wars** *(Super Nintendo)*
67 **Star Wars** *(Game Boy)*
68 **Mega Man – Dr. Wily's Rache** *(Game Boy)*
69 **F1-Race** *(Game Boy)*

SPECIALS

8 **Shoshinkai Messebericht**
34 **Wettbewerb: Comix Zone – Platz 5**
38 **Poster: Lufia**
62 **Classic Comic: Die Blume meines Herzens**

RUBRIKEN

3 **Editorial**
6 **News Flash**
36 **Mailbox**
40 **Forum**
60 **System Charts**
70 **Trick Zone**
72 **Hotline**
75 **Rätsel/Impressum**

newsflash

Interaktive Gameshow

Für alle Fans von interaktiven Spielen haben wir noch einen TV-Tip. Bereits seit einiger Zeit läuft auf KABEL 1 die Videospielshow HUGO. Jeden Samstag von 11.00 - 14.00 Uhr ist Fun pur angesagt. Ihr könnt per Telefon interaktiv am Geschehen teilnehmen, den kleinen Troll Hugo bewegen und ihn durch prächtig animierte, knallbunte Videospiel-Szenarien führen. Vorbei sind die Zeiten, in denen Ihr stur und teilnahmslos vor der Flimmerkiste gesessen habt. Euer Geschick und Eure Reaktionsschnelligkeit entscheiden über den Verlauf des Spieles, und das alles live vor laufender Kamera. Moderiert wird die Show, in der Ihr übrigens auch tolle Preise gewinnen könnt, von der Hexe Hexana alias Julia Haacke.
Die 25jährige Pferde- und Katzennärrin werden manche von Euch schon als Synchronstimme von Kelly in „Beverly Hills 90210" und Samantha in „Wer ist hier der Boß?" kennen. In unseren Redaktionsräumen hängen bereits überdimensionale Poster von ihr und wir fiebern dem ersten Autogramm mit Widmung schon sehnlichst entgegen.

Unsere besondere Aufmerksamkeit erregte auch die Hochleistungstechnik, mit der die aufwendige interaktive Gameshow realisiert wird. Das virtuelle Studio verbindet die bereits bekannte „Blue Box"-Technik mit sogenannten CGI-Bildern. Dies sind Bilder, die am Computer künstlich generiert werden. Dabei muß das Bild jede 25tel Sekunde neu berechnet werden. Der Computer erzeugt auf diese Weise ein Hintergrundbild, welches in der „Blue Box" mit dem Moderator kombiniert wird. Bei Veränderungen der Kamera-Perspektive muß also der Hintergrund blitzschnell neu berechnet werden. Doch dies alles ist pure Theorie, schaut Euch die Wahnsinns-Effekte der Show einfach live an. Ein echtes Erlebnis!

Terranigma Wettbewerb

In der letzten Ausgabe des Club Nintendo Magazins fragten wir Euch nach den beiden lateinischen Begriffen, die im Titel von Terranigma stecken, bzw. die deutsche Übersetzung der Begriffe.

Die richtige Antwort lautet:
1. Terra = Erde 2. Enigma = Rätsel

Hier die Gewinner:

1. – 3. Preis
Club Nintendo „Best of" Magazin
Illusion Of Time (mit Autogramm des Erfinders)
Super Nintendo Entertainment Spieleberater 2

Angela Eichenauer, Biblis
Nils Evering, Bunde
Felix Wollberg, Wiesbaden

4. + 5. Preis
Illusion Of Time (mit Autogramm des Erfinders)
Super Nintendo Entertainment Spieleberater 2

Robert Morgenstern, Weisswasser
Björn Lange, Horn-Bad Meinberg

6. – 10. Preis
Super Nintendo Entertainment Spieleberater 2

Wesley Jammertzhein, Euskirchen
Jan Ullrich, Maintal Hochstadt
Manuel Strüning, Niederurff
Angelika Schmitt, Dipperz
René Baer, Naila

Nintendo64-Vorverkauf

Die große Vorverkaufsaktion für das Nintendo64 läuft prächtig an, die Nachfrage ist riesengroß. Wer an der Aktion teilnimmt, ist mit Sicherheit einer der ersten stolzen Besitzer der neuen Superkonsole. Worauf wartet Ihr noch? Wer zuerst kommt, spielt zuerst!

Schnappschüsse und Fotomontagen

1. Platz
Frühstücks-Stilleben
Bin-Han To, Frammersbach

2. Platz
Flotter Nintendo-Hamster
Jirka Michalek, Rokycany/Tschechien

Nachdem wir einen Redaktionsraum komplett geräumt haben, kommen wir jetzt endlich dazu, die unzähligen Einsendungen zu unserem Wettbewerb „Nintendo Foto" zu begutachten. Wenn wir uns dabei recht erinnern, haben wir in dem Aufruf zum Wettbewerb geschrieben: „Was genau auf den Fotos zu sehen ist, bleibt Euch überlassen." Das hätten wir nicht tun sollen! Denn mindestens fünfhundert Leser haben uns ein Bild von ihrem Hamster bzw. Meerschweinchen auf einem Game Boy oder von ihrem Wellensittich auf dem Super Nintendo geschickt. Doch der Briefträger hat uns auch kiloweise originelle Fotos ins Haus geschleppt. Drei davon (die Hauptgewinner) zeigen wir Euch auf dieser Seite. Wie Ihr seht, ist natürlich auch eines der tierischen Kunstwerke dabei. Soll doch keiner sagen, wir hätten kein Herz für Tiere! Die weiteren Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.

3. Platz
Vorfahrt für Nintendo!
Lutz Berger, Fermerswalde

Nintendo64 Maschine des Jahres 1996

MACHINE OF THE YEAR TIME 1996

Das renommierte Time Magazine hat in den USA das Nintendo64 zur „Machine Of The Year" gewählt. Damit wurden nicht nur die herausragenden technischen Fähigkeiten des Hardware-Wunders gewürdigt, sondern auch der sensationelle Verkaufserfolg. Die erfolgreichste Konsolen-Markteinführung aller Zeiten kann stolze Zahlen vorweisen: In den USA und in Japan werden im März 97 insgesamt vier Millionen Exemplare über die Ladentische gegangen sein. Und da ab 1. März ja endlich auch bei uns das Nintendo64-Zeitalter beginnt, wird sich diese Zahl weiterhin mit rasender Geschwindigkeit erhöhen. Die „Maschine des Jahres 1996" wird auch diesem Jahr ihren Stempel aufdrücken.

Ein Tag bei Nintendo

Im letzten Heft haben wir Euch ja bereits die Meisterwerke der vier Hauptgewinner unseres großen Comix Zone-Wettbewerbs in Originalgröße präsentiert. Umso mehr haben wir uns natürlich darauf gefreut, die genialen Comic-Zeichner persönlich kennenzulernen. Am 23. Dezember 1996 war es dann soweit, die vier Hauptgewinner besuchten uns im vorweihnachtlich geschmückten Großostheim. Dabei hatte besonders Klaus Böldicke, der mit seinen Eltern aus Hoyerswerda anreiste, das erste Abenteuer bereits hinter sich. Bei winterlichen Straßenverhältnissen dauerte die Fahrt über sechs Stunden. Auch die anderen Gewinner – Claus-Michael Corves, Michael Tewiele und Dário Krobath – hatten sich mit viel Mühe durch Eis und Schnee gekämpft.
Doch als sie bei Nintendo die Empfangshalle betraten, war die Müdigkeit im Nu verflogen. Schließlich gab es viel zu sehen. Der Redaktionsalltag wurde genau inspiziert, Chefredakteur Claude M. Moyse beantwortete gern die unzähligen Fragen. Selbstverständlich wurden nach einem leckeren Mittagessen auch die neuen Nintendo64-Games genau unter die Lupe genommen. Bei Super Mario 64, Pilotwings 64, Wave Race 64 und den vielen anderen Spielen war die Begeisterung kaum zu bremsen. Und natürlich gab es für jeden Gewinner zum Abschied noch eine gut gefüllte Präsent-Tüte. Wir von der Redaktion freuen uns schon darauf, mal wieder so netten Besuch zu bekommen. Ach ja, wir Ihr seht, hat uns der fleißige Dário Krobath schon wieder ein kleines Kunststück zugeschickt. Wir wollten es Euch auf gar keinen Fall vorenthalten.

Großer Pilotwings 64-Wettbewerb

Dieser Wettbewerb wird Euch Flügel verleihen und Beine machen! Ein Blick auf die Preise, die es zu gewinnen gibt, jagt Euch sicher einen Freudenschauer über den Rücken. Also nichts wie los, laßt Euch diese einzigartige Gewinnchance nicht entgehen. Alles was Ihr tun müßt, ist ein klitzekleine Frage zu beantworten, die Lösung auf eine Postkarte zu schreiben und diese dann an die bekannte Club Nintendo Adresse zu schicken. Allerdings solltet Ihr dies bis zum 28. Februar 1997 (Einsendeschluß) getan haben. Ach ja, der Rechtsweg ist selbstverständlich wie immer ausgeschlossen.

Frage:
Welche amerikanische Programmierfirma ist für PILOTWINGS 64 verantwortlich?

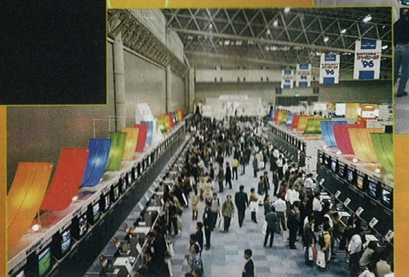
1. - 3. Preis
Nintendo64 & PILOTWINGS 64

4. - 10. Preis
PILOTWINGS 64

NINTENDO SPACE WORLD

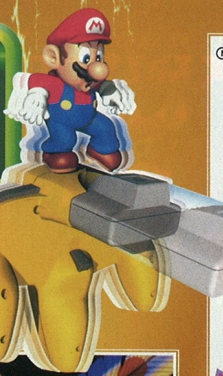
Alle Jahre wieder treffen sich Fachjournalisten und Spiele-Freaks auf der Shoshinkai-Messe in Tokio, um sich über die neuesten Videospiel-Kracher aus dem Hause Nintendo zu informieren. Keine Frage, daß die „Nintendo Space World 96" ganz im Zeichen der 64-Bit-Konsole stand, die gerade dabei ist, weltweit die Herzen der Fans im Sturm zu erobern. Jetzt rollt auf die Fans eine gewaltige Software-Welle zu, denn die verschiedenen Entwickler überbieten sich geradezu an neuen Kreationen und Ideen. Und in wenigen Wochen wird das Nintendo64 endlich auch den deutschen Videospielmarkt revolutionieren. Deshalb wollen wir jetzt schon einmal gemeinsam einen Blick darauf werfen, was Euch in der Zukunft an tollen Spielen so alles erwartet. (mp)

Der Siegeszug des Nintendo64 ist nicht mehr aufzuhalten. Howard Lincoln, seines Zeichens Geschäftsführer von Nintendo of America, konnte zur Eröffnung der Messe mit fantastischen Zahlen aufwarten. Die Markteinführung der neuen Konsole in Japan und den USA bricht alle Rekorde. So wurden in den USA innerhalb von zwei Monaten immerhin 750.000 Exemplare des Nintendo64 verkauft. Damit gingen in Japan und den USA in einem halben Jahr insgesamt vier Millionen Exemplare über die Ladentische. Diese Zahlen sprechen für sich. Niemals zuvor wurde eine neue Konsole mit einem derartigen Erfolg eingeführt. Das Nintendo64 stellt damit einen weiteren Meilenstein in der eindrucksvollen Nintendo-Erfolgsstory dar.

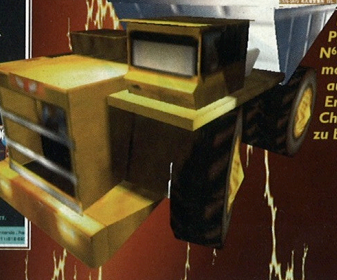


Auch ein bekannter Kollege (oben) eines anderen Videospielmagazins war von den vorgestellten Spielen restlos begeistert.

Ein weiterer Beweis für das Ideenreichtum der Nintendo-Programmierer ist das JOLT PAK. Eingesteckt in den Memory Pak Port des N64-Controllers löst das Zusatzmodul bei bestimmten Spielen Vibrationen aus, wenn die Spielfigur getroffen wird.



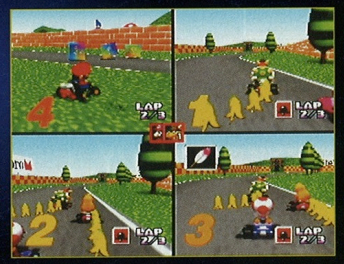
In Japan wird Mario Kart 64 inklusive einer Special Edition des N64-Controllers angeboten. Besagte Steuereinheit präsentiert sich in den Farben schwarz und grau.



Die japanischen Plakate der N64-Spiele machen Appetit auf mehr! Erstmals waren auch die neu animierten Charaktere um die Crew von Fox McCloud zu bewundern.

MARIO KART 64

Dieses Spiel stand eindeutig im Mittelpunkt des Interesses. Schließlich gilt der Vorgänger auf dem Super Nintendo nach wie vor als Rennspiel mit dem höchsten Fun-Faktor. Doch die Nintendo64-Version setzt dem Spaß die Krone auf. Jetzt können vier Spieler gleichzeitig um die Wette rasen und sich Bananenschalen oder Schildkrötenpanzer um die Ohren hauen. Mit von der Partie sind jetzt Wario und Donkey Kong, die Koopa und Donkey Kong Jr. aus dem Starterfeld verdrängen konnten. Die Leistungsdichte ist damit noch größer und die Rennaction noch faszinierender geworden.
Obwohl auf der Shoshinkai die meisten Displays mit diesem Spiel ausgestattet waren, bildeten sich trotzdem lange Schlangen. Alle hatten nur ein Ziel: Das unvergleichliche Racing-Feeling von MARIO KART 64 kennenlernen.



Mario Kart 64™
© Nintendo

DIE ABENTEUER DES FOX MCCLOUD*

Die Zeit für die ultimative Weltraumschlacht ist angebrochen! Dieses 96 MBit-Abenteuer läßt bis zu vier Spieler in das aufregende Geschehen eingreifen. Die grafische Qualität übertrifft dabei alles, was bislang auch für das Nintendo64 zu sehen war. Die Hintergründe sind derartig vielseitig und so aufwendig gestaltet, daß es manchmal schwerfällt, sich auf das Geschehen zu konzentrieren. Die Gestaltung der 3-D-Landschaften ist den Nintendo-Programmierern auf eindrucksvolle Weise gelungen. So realistisch wurden Nebel-, Eis- oder Feuerplaneten noch nie in Szene gesetzt.
Obwohl die auf der Shoshinkai vorgestellte Version erst zu 50 Prozent fertiggestellt war, überzeugte sie durch eine einzigartige Spielbarkeit und unüber troffenen Abwechslungsreichtum. Das Fachpublikum war einhellig der Meinung, daß dieses Spiel der neue Stern am Nintendo64-Himmel wird.

Star Fox 64™
© Nintendo

YOSHI'S 64 ISLAND*

* Die endgültigen Titel standen bei Redaktions-Schluß noch nicht fest.

Auch für YOSHI'S ISLAND 64 war der Erwartungsdruck sehr hoch, da der Vorgänger auf dem Super Nintendo schon mächtig für Furore gesorgt hatte. Doch auch dieses Spiel enttäuschte keinen der Spieler, die einen Blick auf das neue Miyamoto-Meisterwerk werfen konnten. Die gezeigten Szenen des Spiels hinterließen einen nachhaltigen Eindruck. Die bunte Knuddelgrafik wurde durch eine komplett gerenderte Aufmachung ersetzt. Das verleiht dem 2-D-Jump'n Run eine dreidimensionale Tiefe. Und man muß sicher kein Prophet sein, um vorauszusagen, daß sich Shigeru Miyamoto zusammen mit seinem kreativen Team noch einige tolle Überraschungen einfallen lassen wird.

Yoshi's Island 64™
© 1996 Nintendo

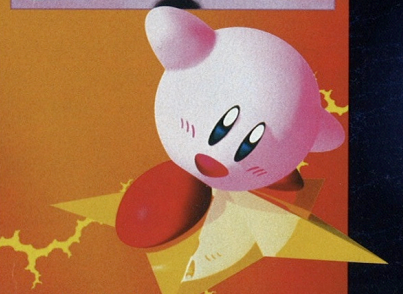
THE LEGEND OF ZELDA V*

Groß war die Spannung vor der Messe, ob Nintendo eine spielbare Version des neuesten Teils der Zelda-Serie präsentieren würde. Diese Hoffnungen wurden zwar nicht erfüllt, doch das interessierte Publikum zeigte sich auch von den auf Video gezeigten Sequenzen mehr als angetan. Der erste Eindruck war phänomenal und läßt auf ein Spiel schließen, das ein würdiger Nachfolger des weltweit meistverkauften Action-Adventures aller Zeiten wird. Die Kämpfe sind brillant animiert und absolut ruckelfrei umgesetzt, die Landschaften eine wahre Augenweide. Außerdem hat das Miyamoto-Team das Spiel mit orchestralen Sphärenklängen in CD-Qualität unterlegt. Das Warten auf THE LEGEND OF ZELDA 64 lohnt sich, versprochen! Prinzessin Zelda und Link erwarten Euch im magischen Land Hyrule.

The Legend of Zelda 64™
© 1996 Nintendo

KIRBY'S AIR RIDE™

Natürlich darf auch Kirby in der ersten Generation der Nintendo64-Spiele nicht fehlen. Der Knuddel-Knödel präsentiert ein Rennspiel der ganz besonderen Art. Auf einem Flitzestern rast Kirby durch gerenderte 3-D-Landschaften im Stile eines Profi-Snowboarders. Das Spiel ist rasant abwechslungsreich. Doch auch Kreativität ist gefragt, denn es wird möglich sein, eigene Rennkurse zu schaffen. Dieser Kreations-Modus setzt der Phantasie keine Grenzen. Kirby hat auch auf dem Nintendo64 nichts von seiner Anziehungskraft verloren. Nicht nur die Kids werden dieses Spiel, das durch seine grafische Qualität besticht, auf Anhieb in ihr Herz schließen.



Kirby's Air Ridde™*
*© 1996 Nintendo/HAL LABORATORY INC.

EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT

...macht deutlich, daß die Software-Entwickler für das Nintendo64 richtig auf Touren kommen. Die Liste ist lang und bietet Leckerbissen für jeden Geschmack.

Ace Driver	Namco
Blade & Barrel	Kemco
Body Harvest	Nintendo
Bomberman 64	Hudson Soft
Buggie Buggie	Angel Studios
Chameleon Kid	Nihon Systems
Clayfighter 3	Interplay
Climber 64	Nintendo
Command & Conquer	Virgin
Creator	Nintendo
Cruis'n World	Midway
Dark Rift	Vic Tokai
Dead Ahead	Optical
Die Schlümpfe 64	Infogrames
Donkey Kong World	Rare
Doraemon	Epoch
DO64	Williams
Dual Heroes	Hudson Soft
Dynamite Soccer	Imagineer
FIFA Soccer 97	EA Sports
Freak Boy	Virgin
F-Zero 64	Nintendo
Goldeneye 007	Rare
Golf	Nintendo
Great Emperor Of The Jungle	Nintendo
Hexen 64	GTI
Human Grand Prix	Human
Jungle Strike	Electronic Arts
Loadrunner 64	Bandai
Mega Man X 64	Capcom
Mission: Impossible	Ocean
Mother 3	Nintendo
Multi Racing	Imagineer
Mr.Ed	Ubi Soft
NBA Hangtime	Midway
Rave Racer	Namco
Robotech: Crystal Dreams	Gametek
Robotron X	Williams
Shokugan Nighter	Imagineer
Star Gladiator	Capcom
Street Fighter III	Capcom
Super Mario RPG 2	Nintendo
Tales Of Phantasia 2	Namco
The Mytical Ninja 64	Konami
Top Gear Rally	Kemco
Ultra Descent	Interplay
Ultimate Racer	Acclaim
War Gods	Williams
Wet Corpse	Vic Tokai
Wild Choppers	Seta

und viele mehr.

SUPER MARIO 64

IT'S ME, MARIO!

FIRST LOOK

DAS WARTEN HAT EIN ENDE

Endlich ist es soweit! Nach dem atemberaubenden Siegeszug durch Japan und Amerika gibt Mario auch hierzulande sein Debüt in der dritten Dimension. Was gestern noch als innovativ galt, wird von SUPER MARIO 64 einfach in den Schatten gestellt. Völlige Bewegungsfreiheit nach allen Richtungen, nie für möglich gehaltene Animationen und unglaubliche Grafiken definieren den Begriff des Videospiels neu. Begebt Euch zusammen mit Mario in eine neue Ära der Videospielgeschichte und begleitet ihn in die fantastischen Welten von SUPER MARIO 64. (tg)

Für Videospielkenner der ganzen Welt steht sein Name als Synonym für Spielspaß ohne Grenzen. Sein neuestes Abenteuer auf dem Nintendo64 übertrifft jedoch alle Erwartungen um Lichtjahre. Shigeru Miyamoto und seinem Programmier-Team ist es gelungen, zweidimensionale Spielwelten zur Vergangenheit werden zu lassen. Die revolutionären Fähigkeiten der neuen Konsole ermöglichen es, die Tiefe als dritte Dimension in das Spielgeschehen zu integrieren. Auf diese Weise läßt sich Mario dank des neuartigen Controllers in jede beliebige Richtung steuern. Ihr habt selbst die freie Wahl, wohin Ihr Eure Schritte lenken wollt, ohne vom Leveldesign in irgendeiner Weise eingeschränkt zu werden.

Super Mario 64™ © Nintendo

IHR FÜHRT REGIE!

Ihr könnt Euch sicher noch erinnern, wie sich Jump'n'Runs früherer Tage präsentiert haben: Ihr betratet den Level am Anfang und mußtet dann von links nach rechts oder umgekehrt laufen, um irgendwann einmal das Ende des Levels zu erreichen. Wir hoffen, Ihr seid jetzt nicht traurig, aber Ihr müßt bei SUPER MARIO 64 von dieser Art des Spieldesigns Abschied nehmen. In diesem Spiel startet Ihr zwar auch an einem bestimmten Punkt einer Welt, aber das ist bereits die einzige Gemeinsamkeit mit den Vorgängern. Es existiert in den Welten kein Anfang und kein Ende. Es liegt in Eurer Hand, welches Gebiet Ihr zuerst unter die Lupe nehmen wollt. Ihr seid an keine Vorgaben gebunden. Ihr könnt sogar die jeweilige Perspektive bestimmen, aus der Ihr Marios Schritte verfolgen wollt. Setzt Ihr das Weitwinkelobjektiv ein, habt Ihr einen besseren Überblick über die Umgebung. Zoomt Ihr Mario näher ins Bild, könnt Ihr die Details um ihn herum besser erkennen. An unübersichtlichen Stellen schwenkt Ihr die Kamera zur optimalen Position, um alles genau im Blick zu haben. Für jede Situation hält das Spiel die richtige Option zur Verfügung!

★ JUMP' N RUN' N FLY' N SWIM' N... ★

Eigentlich kann man SUPER MARIO 64 nicht mehr mit gutem Gewissen als Jump'n'Run bezeichnen. Was hier auf einem Modul geboten wird, spottet jeder Beschreibung. Mario verfügt neben Standards wie Springen und Rennen über unzählige Bewegungsmöglichkeiten und wartet sogar mit einer Weltpremiere auf: Zum ersten Mal habt Ihr die Möglichkeit, die Bewegungsgeschwindigkeit direkt über den Controller stufenlos zu beeinflussen. Mit dem analogen 3-D-Joystick erfahrt Ihr nie gekannte Feinheiten in der Kontrolle Eurer Spielfigur. Erfordert die Situation sanfte Bewegungen, berührt Ihr den Stick nur leicht. Ist Eile geboten, könnt Ihr Mario durch die volle Bewegung des Joysticks sofort zum Rennen veranlassen, ohne zusätzliche Tasten drücken zu müssen.

SPRUNGKAPRIOLEN

Eine kurze Zusammenfassung von Marios Aktionen gefällig? Bitteschön: Springen, schleichen, gehen, rennen, krabbeln, heben, tragen, werfen, fliegen, schwimmen, tauchen, paddeln, rutschen, klettern, schlagen, treten, hechten, surfen und ducken. Da man sich aber anhand dieser schnöden Worte kein rechtes Bild der jeweiligen Situationen machen kann, sollten wir seine Künste doch etwas genauer beleuchten.

Dank seines jahrelangen Trainings hat Mario seine Sprungtechniken perfektioniert. Diverse Salti gehören ebenso wie Weitsprünge zu seinem Standardprogramm. Höher gelegene Ebenen erreicht Ihr locker über Wandsprünge, so daß kaum eine Stelle unerreichbar ist. Übrigens: Gegner lassen sich immer noch durch gezielte Sprünge auf den nicht vorhandenen Haaransatz besiegen – jedenfalls in den meisten Fällen. Diejenigen unter Euch, die etwas Zeit für das Training einplanen, werden die Vielfalt der Hüpfaktionen bald richtig einzusetzen wissen. Denn Bowser ist ein harter Brocken und nur die Besten werden ihn aufhalten können.

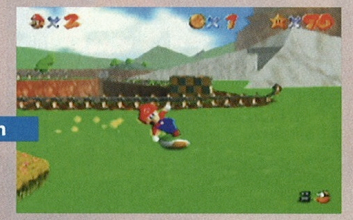
Die Note Zehn wäre Euch bei jedem Turnfest sicher!

Air-Mario macht in jeder Situation eine gute Figur!

LAUFVARIANTEN

Was Mario in puncto Bodenbewegung dazugelernt hat, wird alten Bekannten der früheren Abenteuer wohl ein staunendes „Aaaah" entlocken. War schnelles Rennen nur durch einen zusätzlichen Tastendruck möglich, könnt Ihr jetzt alle Aktionen direkt über den neuen analogen 3-D-Joystick ausführen. Der Umgang mit dem Controller ist kinderleicht. Ihr werdet schnell sehen, daß blindes Losrennen Eurem Erkundungsdrang eher schadet als hilft. Deshalb solltet Ihr die gesamte Palette der neugewonnenen Fähigkeiten bei Eurer Suche nach den verlorenen Power-Sternen einsetzen.

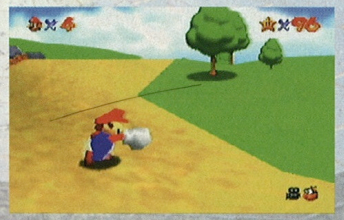
Hastige Bewegungen solltet Ihr an solchen Stellen vermeiden. Im Kriechgang kommt Ihr sicher ans Ziel!



Wer braucht zum Surfen schon Wasser – ein Schildkrötenpanzer tut es doch auch!

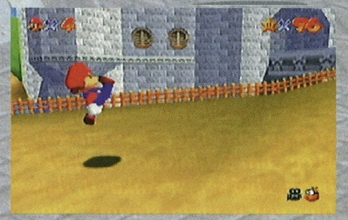
ANGRIFFSMÖGLICHKEITEN

Aufmerksame Leser werden bemerkt haben, daß nicht alle Gegner durch Sprünge auf ihr edles Haupt zu besiegen sind. Deshalb hat Mario kurzerhand einen kleinen Kurs in Selbstverteidigung an der Brooklyn-Evening-High-School belegt, um auch für diese Fälle bestens vorbereitet zu sein. Sie dienen allerdings nicht ausschließlich zu Verteidigungszwecken, sondern Ihr könnt auch Rätsel knacken oder große Steinblöcke durch richtig getimte Schläge zerstören. Wir sollten aber an dieser Stelle nicht unerwähnt lassen, daß Schläge und Tritte nicht in jeder Situation der Weisheit letzter Schluß sind. Denn auch die Bösewichte waren in der Zwischenzeit nicht untätig und halten einige Überraschungen für Euch parat.



Allzu aufdringliche Zeitgenossen serviert Mario mit gezielten Schlägen ab!

Die traditionelle Art der Gegnerbekämpfung gehört ebenfalls zu Marios Repertoire!



Das harte Training trägt Früchte: Mario kann im Kampf auch seine Füße einsetzen!

UND WAS ES SONST NOCH GIBT...

Außer Laufen, Springen und Verteidigen hat Mario noch weitere Dinge auf dem Kasten. Befindet Ihr Euch beispielsweise unter Wasser, macht Euch kein Fisch mehr etwas vor. Auch in luftigen Höhen beweist Mario absolute Coolness in allen Situationen. Als kleines Schmankerl erwirbt er mit verschiedenen Kopfbedeckungen besondere Fähigkeiten, die Ihr in brenzligen oder kniffligen Situationen einsetzen könnt. Bevor Ihr jedoch in solche geratet, solltet Ihr den Schloßgarten genauestens unter die Lupe nehmen. Auf den Schildern erfahrt Ihr wichtige Einzelheiten, die sich im Spiel als „lebenswichtig" erweisen könnten.

Benutzt die Stangen als Hilfsmittel für besonders hohe Sprünge!

Manche Orte innerhalb der Welten könnt Ihr nur auf diese Weise erreichen!

DER LAUF DER DINGE

Manchmal entwickeln sich Dinge nicht gerade so, wie man sie sich wünscht. Und Videospielhelden können sich davor genauso wenig schützen wie alle anderen.

Das ganze Unheil beginnt an einem warmen, schönen Sommertag. Mario erhält einen Brief von Prinzessin Toadstool, in dem sie ihn bittet, doch einmal auf einen Kaffee vorbeizuschauen. Hoch erfreut liest Mario die Zeilen und ist natürlich sofort höllisch aufgeregt wegen dem Rendezvous. Was ziehe ich an? Was bringe ich mit? Solcherlei Gedanken schießen ihm in den Kopf.

Nichtsdestotrotz macht er sich am nächsten Tag auf den Weg zum Schloß und bemerkt bereits bei seiner Ankunft, daß hier etwas nicht stimmt. Niemand begrüßt ihn, keiner bittet ihn hinein. Unsicheren Schrittes begibt er sich in die Schloßhalle, in der er Toad trifft, der ihn von den unheilvollen Vorgängen unterrichtet. Bowser hat sich die magischen Sterne des Schlosses unter den Nagel gerissen und versucht nun, mit ihrer Kraft die Welten in den Wandgemälden nach seinen Wünschen zu verändern. So etwas kann Mario natürlich nicht dulden...

LASSET DAS SPIEL BEGINNEN!

DAS INNERE DES SCHLOSSES

DER EINZIGE WEG

Der einzige Weg, den Ihr zu Anfang einschlagen könnt, führt durch diese Tür. Alle anderen Durchgänge sind versiegelt und Ihr benötigt die Macht der Power-Sterne, um die Siegel zu brechen. Im Raum hinter der ersten Tür befindet sich ein riesiges Wandgemälde, das den Eingang zur ersten Welt bildet. Bob-Ombs Bombenberg macht seinem Namen alle Ehre, denn hier fliegen Euch die Geschosse nur so um die Ohren. Aber wer sich vorsichtig durchs Terrain bewegt, braucht keine Bedenken zu haben.

WÄRMENDE SONNENSTRAHLEN

Zu einer gewissen Tageszeit erreicht die Sonne eine bestimmte Position, so daß Ihr ihre Strahlen durch eines der Fenster seht. Versteckt in diesem Lichtstrahl befindet sich der Zugang zu einem besonderen Ort, über den wir Euch aber noch nicht zu viel verraten wollen. Nur so viel sei gesagt: Dieser Abschnitt präsentiert sich zum Abheben gut!

START

DAS ERSTE DUELL

Habt Ihr einige Sterne zurückerobert, könnt Ihr die Tür mit dem großen Stern öffnen. Dahinter befindet sich ein langer Gang, der Euch zum ersten Duell mit Bowser führt. Seine Schattenwelt ist nichts für ängstliche Gemüter. Helden mit Höhenangst sollten sich hier nicht zu nahe an die Ränder der Plattformen wagen. Wenn Ihr den beschwerlichen Weg zur Warpröhre in dieser Welt hinter Euch gebracht habt, gelangt Ihr direkt in Bowsers Hinterzimmer. Aber seht Euch vor – schon mancher Hosenboden hat hier Flammen gefangen...

WUMPS WUCHTWALL

Diese Tür bildet den Eingang zur zweiten Welt. Herrscher Wump ist zwar bestimmt nicht erfreut über Euren Besuch, aber darauf könnt Ihr natürlich keinerlei Rücksicht nehmen. Diese Welt könnt Ihr übrigens auch mit einem recht ungewöhnlichen Fortbewegungsmittel erkunden – Ihr müßt es allerdings erst aus seinem Tiefschlaf erwecken.

BIBBERBERG BOB

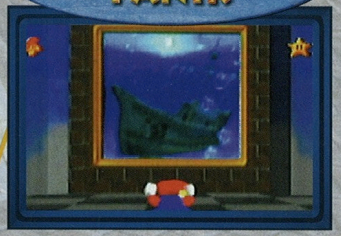
Zieht Euch warm an! Die eisigen Abhänge dieser Welt lassen den Atem zu kleinen Flocken gefrieren. Ihr müßt Euch über die verschneiten Wege besonders vorsichtig bewegen. Wenn Ihr ins Rutschen kommt, gibt es meist kein Halten mehr und Ihr landet schnurstracks im nächsten Abgrund. Besonders aufregend ist hier die Rutschpartie mit einem Pinguin, der sich unbedingt mit Euch messen will.

FIRST LOOK

DAS GEMACH DER PRINZESSIN

Dieser Raum ist auf den ersten Blick recht karg eingerichtet. Ihr dürft aber auf keinen Fall das Schild an der linken Wand übersehen. Denn was Ihr auf Anhieb findet, muß ja nicht alles sein, was es in Toadstools Zimmer zu entdecken gibt. Schöne Portraits, nicht wahr?

PIRATENBUCHT PANIK



Im ersten Wasserlevel von Super Mario 64 werdet Ihr auf jeden Fall nasse Füße bekommen. Im versunkenen Schiffswrack müßt Ihr nach Schätzen tauchen und den Schlupfwinkel eines alten Piraten finden. In der Tiefe des Meeres lauern schreckliche Monster und zu allem Überfluß müßt Ihr zusätzlich noch auf Euren Sauerstoffvorrat achten.

FIRST LOOK INFO

Die Programmierer von SUPER MARIO 64 haben an alles gedacht, was ein Videospielerherz höher schlagen läßt. Der deutsche Bildschirmtext beseitigt alle Verständnisprobleme und eine eingebaute Batterie sorgt dafür, daß Ihr Eure Erfolge jederzeit auf einem von vier Speicherplätzen festhalten könnt. In 15 riesigen Welten gilt es, insgesamt 90 Sterne zu finden. Hinzu kommen noch 30 geheime Sterne, für die Ihr das eine oder andere Rätsel knacken müßt. Jede Menge Geheimräume sorgen dafür, daß auch die Abenteurer unter Euch auf Ihre Kosten kommen. Musik und Sprachausgabe präsentieren sich in CD-Qualität, wobei die englische Sprache von deutschen Untertiteln begleitet wird. SUPER MARIO 64 ist zweifelsohne ein Meilenstein der Videospielgeschichte, der in puncto Gameplay, Grafik und Spielfun neue Maßstäbe setzt.

NÜTZLICHE DINGE

GOLDENE MÜNZEN

Innerhalb der Welten könnt Ihr jede Menge goldener Münzen finden. Sammelt Ihr sie auf, wird Euer Power-Meter wieder aufgefüllt. Außerdem erhaltet Ihr für je 50 Münzen ein Extraleben, sofern Ihr die Welt mit dem Fund eines Sternes verlasst. Irgendjemand hat auch behauptet, daß diese Münzen einen weiteren Effekt hätten. Hmmm, vielleicht solltet Ihr einfach so viele wie möglich einsammeln...

BLAUE MÜNZEN

In den meisten Fällen müßt Ihr einen bestimmten Schalter in den Boden stampfen, um diese Münzen zum Vorschein zu bringen. Euch steht danach eine bestimmte Zeit zur Verfügung, in der Ihr alle Münzen einsammeln müßt. Jede blaue Münze ist fünf goldene Münzen wert. Haltet also die Augen offen, denn leichter kann man keine Extraleben bekommen.

ROTE MÜNZEN

In jeder Welt von SUPER MARIO 64 könnt Ihr acht dieser Münzen finden. Jede rote Münze ist zwei goldene Münzen wert. Rote Münzen haben allerdings noch einen anderen Effekt, als Euch nur zu bereichern: Findet Ihr alle roten Münzen eines Kurses, erscheint an einer besonderen Stelle ein Power-Stern, den Ihr einsammeln könnt.

TRANSPARENTE HERZEN

Sie geben Euch verlorene Energie zurück. Ihr müßt hindurchrennen, um den Power-Meter wieder aufzufüllen. Je schneller Ihr dabei das Herz durchquert, desto mehr Energie wird ersetzt.

SCHILDKRÖTENPANZER

Diese verlassenen Behausungen zählen zu den abgefahrensten Gegenständen. Mario kann auf ihnen surfen und jeden Gegner besiegen, der sich ihm in den Weg stellt. Ihr solltet aber darauf achten, nirgends anzustoßen!

PILZE

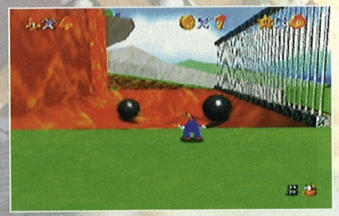
Diese seltenen Gewächse stocken Euer Lebenskonto auf. Für jeden eingesammelten Pilz erhaltet Ihr ein Extraleben. Wenn Ihr die Augen offen haltet, könnt Ihr bestimmt einige von ihnen entdecken.

DIE JAGD NACH DEN STERNEN

1 BOB-OMBS BOMBENBERG
BESIEGE KÖNIG BOB-OMB!

Jetzt wird es ernst. Nachdem Ihr in das Wandgemälde gesprungen seid, gilt es, den ersten Stern zu ergattern. Dazu müßt Ihr Euch auf den königlichen Hügel seiner erlauchten Majestät Bob-Omb begeben. Ihm hat Bowser den ersten Stern anvertraut. Nur ein Sieg über ihn bringt Euch in den Besitz des glitzernden Objekts.

Der Gumba auf der Brücke sollte kein großes Problem sein. Folgt den aufgestellten Schildern, um den königlichen Berg zu erreichen!



Am Fuß des Berges wächst die Wahrscheinlichkeit, von großen Kugeln überrollt zu werden. Weicht ihnen aus, damit Ihr keinen Treffer einstecken müßt!

König Bob-Omb ist der Hüter des ersten Power-Sterns. Versucht, ihn von hinten zu packen und auf den Boden zu werfen, um ihn zu besiegen.

BOB-OMBS BOMBENBERG

2 BOB-OMBS BOMBENBERG
BESIEGE DEN SCHNELLEN KOOPA!

Rasant präsentiert sich die Hatz nach dem zweiten Power-Stern. Altmeister Koopa fordert Euch zu einem Rennen zur Bergspitze heraus. Ihr müßt hier schon kräftig Gas geben, um das Rennen zu gewinnen. Fatalerweise benutzt der alte Fiesling auch noch Abkürzungen, die Euch leider nicht zur Verfügung stehen.

Koopa macht seinem Namen alle Ehre. Wenn Ihr Euch nicht beeilt, bleibt für Mario nur der zweite Platz übrig – und dafür gibt es keinen Preis!

Die Fahnenstange auf der Spitze des Berges ist das Ziel des Rennens. Wer sie als erster erreicht, wird zum Sieger des Wettlaufs ernannt!

!-BOX

In diesen Boxen befinden sich neben Münzen und Extraleben auch Power-Sterne. Ihr müßt von unten dagegen springen, um zu überprüfen, was sich darin befindet.

!-BLÖCKE

Zu Anfang sind alle farbigen Blöcke der Welten transparent. Erst wenn Ihr die entsprechenden Schalter gefunden habt, könnt Ihr den Inhalt der Blöcke für Euch nutzen.

ROTER !-BLOCK

Hierin befinden sich die sagenhaften Federkappen. Sie verleihen Mario für eine bestimmte Zeit die Fähigkeit, zu fliegen.

GRÜNER !-BLOCK

Die einzigartigen Titanenkappen könnt Ihr aus diesen Blöcken bergen. Tragt Ihr sie, verwandelt sich Mario in flüssiges Metall und setzt allen Gegnern furchtbar zu.

BLAUER !-BLOCK

Einen einzigartigen Effekt besitzen die Tarnkappen, die sich in diesen Blöcken befinden. Mario wird für eine gewisse Zeit transparent und somit unangreifbar. In diesem Zustand könnt Ihr sogar durch bestimmte Wände gehen.

Schon der Schneider von Ulm träumte davon, wie ein Vogel durch die Lüfte zu fliegen und dort die grenzenlose Freiheit zu genießen. Hätte er gewußt, daß es im Jahre 1997 ein Videospiel geben wird, bei dem man gemütlich im Fernsehsessel sitzen kann und trotzdem durch die Lüfte schwebt, hätte er sich so manch schmerzhaften Absturz erspart. PILOTWINGS 64 für das Nintendo 64 garantiert selbst dem untalentiertesten Möchtegernpiloten gefahrlose, aber dennoch aufregende Flugabenteuer mit den unterschiedlichsten Luftvehikeln. (jk/mm)

PILOTWINGS 64

Die Kunst des Fliegens

PILOTWINGS 64 bietet Euch eine Vielzahl an Fluggeräten. Ihr seid also nicht nur auf eine Art des Fliegens festgelegt, sondern könnt auf verschiedene Arten den Luftraum unsicher machen. Zu Beginn des Spiels stehen Euch drei Fluggeräte zur Verfügung: Das Ultraleichtflugzeug, der Raketengürtel und der Gleiter. In den Bonusrunden kommen dann noch vier weitere Möglichkeiten, die Schwerkraft aufzuheben, hinzu: Die menschliche Kanonenkugel, die Sprungfedern, der Fallschirm und der Vogelmensch. Hier nun die Flugtechniken im Detail...

HANG GLIDER

Fast lautlos schwebt der Hang Glider über die atemberaubend schöne Landschaft hinweg. Aufgabe ist es zum Beispiel, Ringe zu durchfliegen, mit der Z-Taste Fotos zu schießen und einen bestimmten Landepunkt sicher anzusteuern. Um mit diesem Flugapparat an Höhe zu gewinnen, müßt Ihr versuchen, die Thermik optimal zu nutzen und in besonders starke Luftströme zu fliegen.

ROCKET BELT

Für den Flug mit dem Raketengürtel bedarf es allergrößten Feingefühls und Mut. Auch hier müssen bestimmte Aufgaben gelöst werden. Trotz der optimierten Controller-Funktionen und der Perspektivenauswahl bedarf es einiger Trainingseinheiten, bevor Ihr die Kräfte des Raketengürtels einigermaßen im Zaum halten und einen einwandfreien Flug hinlegen könnt.

GYROCOPTER

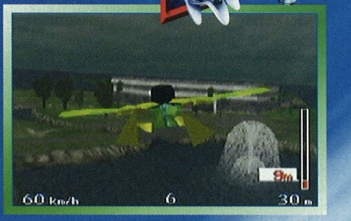
Die moderne Flugtechnik macht es möglich: Ultraleichtflugzeuge vollführen spektakuläre Manöver in der Luft und halten dennoch der enormen Belastung stand. Nachdem Ihr die gestellte Aufgabe gelöst habt, könnt Ihr die auf dem Radarbildschirm angezeigte Landebahn ins Visier nehmen. Die Landung mit dem Gyrocopter ist nicht einfach und verlangt von Euch viel Gefühl und optimales Timing.

Pilotwings 64™ & © 1996 NINTENDO / PARADIGM SIMULATION, INC.

In den Bonusrunden

BIRDMAN

Ein Flugerlebnis für echte Genießer! Hier habt Ihr die Gelegenheit, die Trauminseln des Spiels unter verschiedenen Bedingungen kennenzulernen. Wie einst Ikarus – nur mit zwei Flügeln ausgerüstet – flattert Ihr über die traumhaft schöne Insel. Auch wenn es in diesem Modus keine Aufgabe gibt, ist dieser Flugexkurs ein einmaliges Erlebnis.



CANNONBALL

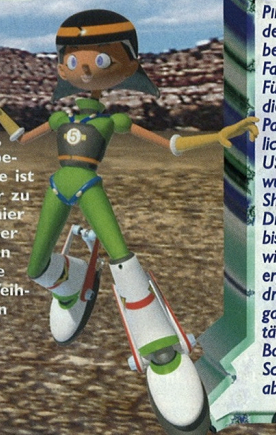
Als menschliche Kanonenkugel müßt Ihr Euch hier von einer gigantischen Kanone abschießen lassen. In rasender Geschwindigkeit fliegt Ihr auf eine Zielscheibe zu. Je besser Ihr Euren Abschuß abgestimmt habt, desto mehr Punkte gibt es für das Auftreffen. Unbeabsichtigte Kursabweichungen durch den immer wieder aufbrausenden Wind können allerdings zu stärkeren Kopfschmerzen führen.

SKY DIVER

Aus etlichen tausend Metern Höhe könnt Ihr Euch in die klirrende Kälte und in die Tiefe stürzen. Als Fallschirmspringer müßt Ihr versuchen, mit anderen Wagemutigen Formationen zu bilden. Viel Mut, gutes Timing und eine ausgefeilte Technik sind gefragt, wenn es darum geht, sicher auf dem angegebenen Zielpunkt zu landen.

JUMBLE HOPPER

Mit mächtigen Stahlfedern unter seinen Schuhen ist der Jumble Hopper in der Lage, wirklich große Sprünge zu machen. Die Herausforderung besteht darin, in eine bestimmte Zielzone zu gelangen. Diese ist aber durch die Widrigkeiten des Geländes nur sehr schwer zu erreichen. Wer hier nicht aufpaßt, der landet im Meer, in einem Gebäude oder endet als Weihnachtsschmuck in einem Baum.



FIRST LOOK INFO

PILOTWINGS 64 bietet sieben verschiedene Flugsimulationen – eine spektakulärer als die andere. In allen Disziplinen gilt es, waghalsige Abenteuer in schwindelerregender Höhe zu bestehen. Echte Helden der Lüfte werden mit speziellen Auszeichnungen und einer neuen Herausforderung belohnt.

PILOTWINGS 64 ist der Nachfolger der erfolgreichen Flugsimulation, die bereits auf dem Super Nintendo die Fans begeisterte.

Für die Entwicklung zeichnete sich die amerikanische Entwicklerfirma Paradigm Simulations Inc. verantwortlich, die durch Simulationen für das US-Militär und die Luftfahrt bekannt wurde. In enger Zusammenarbeit mit Shigeru Miyamoto verwirklichte dieses Dream-Team den Traum vom Fliegen in bisher nie erlebter Form. Der Spielspaß wird schon durch die Jagd nach den erforderlichen Punkten und das Vordringen in die nächste Pilotenklasse garantiert. Exzellente Grafiken, realitätsnahe Darstellung, ein eingebauter Batteriespeicher und der deutsche Screentext machen das Spiel zu einem absoluten Muß für Fans aller Genres.

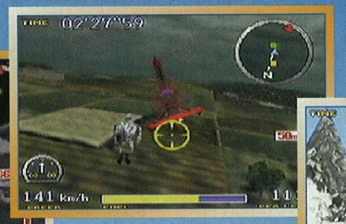
Der Traum vom Fliegen

Das Spiel ist in vier verschiedene Schwierigkeitsgrade unterteilt. Ihr beginnt in der einfachsten Stufe und könnt nach und nach in die höheren Klassen vordringen. Um eine Disziplin erfolgreich abzuschließen, müßt Ihr zu Beginn mindestens das Bronzeabzeichen erreichen. Habt Ihr das in den jeweils drei Kategorien (Gyrocopter, Hang Glider und Rocket Belt) geschafft, geht es weiter in die nächst höhere Klasse. Gelingt es Euch, eine besonders hohe Punktzahl, also möglichst viele Silber- und Goldabzeichen, zu erzielen, öffnet sich Euch die Türe zu einer der zahlreichen Bonusrunden.
Die Missionen in den einzelnen Disziplinen sind sehr abwechslungsreich und stellen hohe Anforderungen an Euer flugtechnisches Können. Ihr müßt zum Beispiel mit dem Gleiter einige aufregende Fotos schießen, mit dem torpedobestückten Gyrocopter einen gigantischen Metallroboter abschießen, riesige Ballons einsammeln oder durch in der Luft schwebende Ringe fliegen. Jede einzelne Aufgabe erfordert ein Höchstmaß an Konzentration. Nach und nach werdet Ihr jedoch besser mit Euren Fluggeräten umgehen können und werdet am Schluß mit Sicherheit die begehrte Pilotenlizenz erhalten.

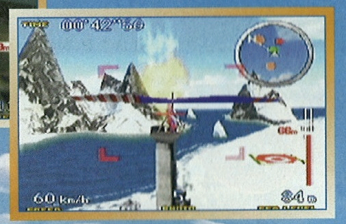
Ihr beginnt in der Anfängerklasse und könnt Euch langsam bis in die Pilotenklasse vorarbeiten.

Die Bonusringe bringen besonders viel Punkte.

Das macht dem Flieger Spaß. Die Ballons müssen zum Platzen gebracht werden.



Schießt Megahawk mit Euren Torpedos ab!



Keine einfache Aufgabe. Die Fotos müssen sehr gut werden, damit Ihr dafür viele Punkte erhaltet.

Die Piloten

Sechs Piloten, die Ihr im entsprechenden Menü auswählen könnt, stehen Euch in diesem Spiel zur Verfügung. Einer verrückter als der andere sind sie allesamt dem Rausch des Fliegens verfallen und Meister auf ihrem Gebiet. Doch jeder einzelne hat seine speziellen Fähigkeiten und Schwächen. Es ist deshalb wichtig, daß Ihr Euch für die einzelnen Disziplinen jeweils einen Piloten aussucht, dessen Fähigkeiten den Anforderungen entsprechen.

Für welchen Piloten entscheidet Ihr Euch?

Die Inseln

Holiday Island

Eine Vergnügungsinsel, auf der sich Hotels, Vergnügungsparks und großzügig angelegte Golfplätze befinden. In der Anfängerklasse beginnt Ihr auf dieser Insel.

Little States

Wenn Ihr genau hinschaut könnt Ihr entdecken, daß diese Insel eine Miniaturausgabe der USA darstellt. Eine der Attraktionen ist der Mariofelsen auf dem Mt. Rushmore.

Frosty Island

Eisige Winde und starker Schneefall, der die Sicht erschwert, sind die markantesten Merkmale dieser arktischen Insel.

Moon Island

Die C-förmige Insel befindet sich in der südlichen See. Ihr werdet dort eine kleine Stadt und einen prachtvollen Strand vorfinden.

The NHLPA & NHL Present

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

Eine neue Eiszeit bricht über uns herein! Als eines der ersten Sportspiele für das Nintendo⁶⁴ kommt mit WAYNE GRETZKY'S 3D-HOCKEY gleich ein echter Kracher auf den Markt. Der populärste Spieler der Welt hat diesem Spiel seinen Namen gegeben, weil es neue Maßstäbe für Eishockey-Simulationen setzt. Denn was die Bewegungsabläufe der Spieler, die rasante Geschwindigkeit des Spiels und die brillanten Soundeffekte betrifft, gibt es weit und breit nichts, was sich mit diesem Game messen könnte. Schnallt Eure Schlittschuhe an, zieht einen Helm auf und packt den Schläger und einen Puck ein.

Die größte Eishockey-Fete aller Zeiten kann beginnen! ***(mp)***

Ein sehr nützliches Feature, der Pfeil zeigt immer an, an welcher Stelle sich der Puck befindet.

Original-NHL-Action für zu Hause

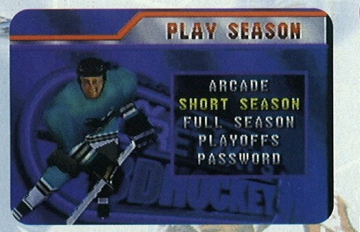
Wenn der Schiedsrichter bei diesem Spiel den ersten Puck auf's Eis wirft, sind selbstverständlich alle Teams aus der besten Eishockeyliga der Welt, der NHL, am Start. Ob es die Los Angeles Kings, die New York Rangers, die Washington Capitals, die Anaheim Mighty Ducks oder die New Jersey Devils sind, alle sind bei WAYNE GRETZKY'S 3D-HOCKEY mit von der Partie. Wer gegen diese Teams bestehen will, der muß mächtig auf der Hut sein. Gefragt sind exzellentes Reaktionsvermögen, ein Blick für den freistehenden Mitspieler und robuste Abwehrtechniken. Nur wer all das im Schlaf beherrscht, wird auch im Kampf gegen die Größen der NHL eine Chance haben.

Erst trainieren, dann siegen!

Natürlich sehen es die Profis der NHL nicht so gerne, wenn blutige Anfänger auf's Eis stürmen. Also solltet Ihr zunächst ein paar Übungseinheiten im TRAININGS-MODUS absolvieren. Dabei stehen Euch drei Alternativen zur Auswahl. Im DEFENSE-MODUS besteht Eure Aufgabe darin, Torerfolge der gegnerischen Mannschaft zu verhindern. Immer wieder stürmen die Stars auf Euch ein und Ihr solltet versuchen, ihnen die Pucks vom Schläger zu stibitzen oder sie vom Tor abzudrängen. Natürlich trägt ein gelegentlicher Konter auch zur Entlastung bei.

Im OFFENSE-MODUS sieht die Sache etwas anders aus. Da steht Ihr nämlich zu dritt einem einzigen Kontrahenten gegenüber, dem Torwart der gegnerischen Mannschaft. Dabei könnt Ihr auch das genaue Paßspiel und allerlei Schlittschuhtricks einstudieren.

Zuletzt gibt es dann noch den SHOOTING-MODUS. Hier könnt Ihr an Eurer Schußtechnik feilen und den Torwart unter einem wahren Puck-Gewitter erzittern lassen. Je öfter Ihr die schwarze Gummischeibe im Netz versenkt, desto besser seid Ihr für das erste Punktspiel gegen die NHL-Cracks gewappnet.



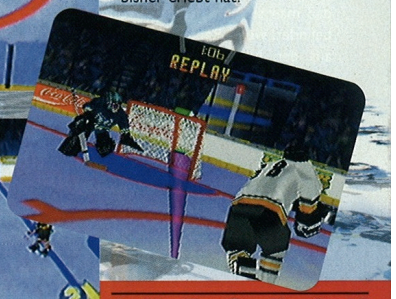
Let the Games begin!

Endlich ist es soweit, der Kampf um die Punkte kann beginnen. Doch auch hier habt Ihr die Qual der Wahl. Das bedienerfreundliche Menü bietet Euch dabei einzelne Games, eine kurze oder eine lange Saison, eine Arcade-Saison sowie den direkten Einstieg in die Play-Offs an. In der kurzen Saison müßt Ihr aus den 25 Spielen genug Punkte sammeln, um in die Play-Offs zu gelangen. Die lange Saison besteht sogar aus 82 Pflichtspielen. Um den Stanley Cup in der Arcade-Saison zu holen, dürft Ihr kein Spiel verlieren. Wie auch im Play-Off-Modus gibt es kein Unentschieden. Wenn nach der regulären Spielzeit kein Sieger feststeht, wird Sudden-Death gespielt. Es gewinnt also das Team, das zuerst einen Treffer erzielt.

FIRST LOOK

Optionen, Features, Perspektiven

Es ist absolut unmöglich, Euch auf diesen zwei Seiten mit allen Möglichkeiten dieser fantastischen Sportsimulation vertraut zu machen. Deshalb können wir an dieser Stelle nur einige der unzähligen Highlights vorstellen. Ihr könnt das Geschehen aus den verschiedensten, gestochen scharfen Perspektiven betrachten. Und es gibt viel zu sehen: Schüsse, die so hart sind, daß sie zu brennen beginnen. Prügeleien auf dem Eis, krachende Banden-Checks und geniale Tempo-Gegenstöße. Auch die Rahmenbedingungen können individuell eingestellt werden. Unter anderem läßt sich die Zahl der Spieler, die Größe der Eisfläche, die Ermüdung der Spieler, die Länge der Spielzeit und vieles, vieles andere variieren. Und der Kracher überhaupt ist, daß Ihr dieses Game mit bis zu vier Spielern spielen könnt. Wir haben es für Euch ausprobiert. Glaubt uns, diese Action stellt alles in den Schatten, was Ihr bisher erlebt hat!



INFOBOX

WAYNE GRETZKY'S 3D-HOCKEY definiert den Begriff der Sportsimulation neu. Die Programmierer von Williams haben sich voll darauf konzentriert, das Spiel so actionreich und funorientiert wie möglich zu gestalten. Dieses Game verfügt über alle Features, die sich ein Eishockey-Fan nur wünschen kann und präsentiert mit dem brennenden Puck, der Ziegelmauer und anderen Überraschungen jede Menge zusätzliche Gags. Mit dem handlichen Controller Pak lassen sich Spielstände und Einstellungen speichern, die Ihr dann bei einem Freund fortsetzen könnt. Die Geschwindigkeit des Spiels ist atemberaubend und nur durch die ungeheure Rechenpower des Nintendo⁶⁴ möglich geworden. An diesem Spiel müssen sich alle Sportsimulationen der Zukunft messen lassen.

Willkommen
in den düsteren Tiefen des Dschungels. Willkommen in einer Welt, in der jeder Eurer Schritte der letzte sein könnte. Willkommen in... der grünen HÖLLE!
(mm)

TUROK
DINOSAUR HUNTER

Der Jäger der grünen Hölle

Fast jeder der bisher vorgestellten Nintendo[64] Titel ist eine Klasse für sich. Ein Erlebnis, das man in dieser Form bisher nicht für möglich gehalten hätte. Auch TUROK, der Dinosaur Hunter, stellt hier keine Ausnahme dar. Wohl kein anderes Spiel vermittelt eine derart dichte und düstere Atmosphäre, die den Spieler ergreift und in die Tiefen des Urwalds entführt. Schnell ist vergessen, daß man sich im sicheren Wohnzimmersessel befindet, wenn Raptoren, Cyborgs und Aliens aus den Nebelschwaden auftauchen und in spielfilmreifen Darstellungen auf Euch zujagen. Wer den Film Jurassic Park gesehen hat, kann sich in etwa vorstellen, was ihn erwartet. Immerhin sind die Kreaturen aus TUROK an den gleichen Workstations entstanden, wie die Saurier aus dem Hollywood-Spektakel. Hier wird der Fernsehmonitor zum Höhleneingang in eine Welt, in der Eure schlimmsten Alpträume zum Leben erwachen.

...die düsteren 3-D-Dschungellandschaften...

...und die einzigartige Animation der Kreaturen.

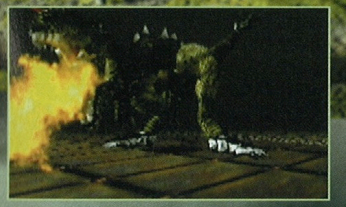
Anfangs stehen dem Krieger nur sein Jagdmesser...

...und Pfeil und Bogen zur Verfügung.

Turok beeindruckt durch seine eindrucksvolle Atmosphäre...

Von Monstren und Mutanten

Die Geschichte von Turok ist in einer von der Menschheit vergessenen Welt, dem „Lost Land" angesiedelt. Ähnlich wie bei der Jurassic Park Insel haben auch hier Evolution und Zeit keine Bedeutung. Turok geht sogar noch einen Schritt weiter und präsentiert im „Lost Land" nicht nur Kreaturen aus allen Epochen der Erdgeschichte, sondern auch Aliens, Cyborgs und andere phantastische Geschöpfe. Herrscher dieser vergessenen Welt ist Mother God, eine über menschliche Kreatur, die das gesamte Universum zerstören will, um es nach ihren eigenen Vorstellungen neu zu erschaffen. Als Mother God jedoch bei einem Duell vernichtet wird, reißt der Campaigner, ein größenwahnsinniger Wissenschaftler aus dem Forschungsstab von Mother God, die Herrschaft des Lost Land an sich. Dem Vorhaben seines getöteten Herrschers folgend, ist er nun damit beschäftigt, eine Maschine zu konstruieren, die das Universum vernichten soll. Nur ein einziges Element fehlt dem Campaigner noch, das Chronoscepter, ein legendäres Relikt, das irgendwo im Lost Land verborgen ist. Was der Wissenschaftler jedoch nicht realisiert, ist die Tatsache, daß die Maschine nicht nur das gesamte Universum, sondern auch seine Welt zerstören würde. Nur Turok, der Jäger, erkennt die Gefahr und macht sich sofort daran, den Campaigner und seine Kreaturen an ihrem Vorhaben zu hindern. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt...



Im späteren Verlauf des Spiels werden auch schwerere Geschütze aufgefahren.

Ultimative Adventure Action

Zu Beginn des Spiels verfügt Euer Held nur über ein beschränktes Arsenal an Waffen. Ihr habt lediglich ein Messer und den Jagdbogen mit einigen Pfeilen, um Euch vor den Bestien des Dschungels zu schützen. Im Verlauf des Abenteuers könnt Ihr mehr als ein Dutzend verschiedene Waffen finden, von denen die besseren meist gut versteckt sind.

Das Spielgeschehen erlebt Ihr aus der Sicht des Helden, so daß Ihr einzig die ausgewählte Waffe im Blickwinkel habt und auf diese Weise auch genau Euren Widersacher anvisieren könnt. Mit Hilfe der C-Buttons könnt Ihr Turok frei durch die dreidimensionalen Landschaften bewegen und so jeden Winkel des Dschungels erforschen. Das ist auch nötig, denn überall sind Power-Up Items und Health-Symbole versteckt, auf die Ihr unmöglich verzichten könnt, wenn Euer Held das erste Level unbeschadet überstehen soll. Insgesamt erwarten Euch neun sehr umfangreiche Level, in denen Ihr es mit einer Unmenge an bisher nie gesehenen Kreaturen zu tun bekommt. Besonders die Endgegner der jeweiligen Level sind mit Liebe zum Detail animiert und wirken wie zu Fleisch gewordene Alpträume.

FIRST LOOK INFO

Nach zweijähriger Entwicklungszeit ist mit TUROK ein Spiel entstanden, das im Action Adventure-Bereich seinesgleichen sucht. Hauptsächlich die einzigartige Atmosphäre und die spielfilmreifen Animationen sind es, die das 80 MB große Abenteuer zum bisher besten Action Adventure aller Konsolen machen. Storymäßig orientiert sich TUROK an der, ebenfalls bei Acclaim erschienenen, Comicvorlage. Ein Arsenal verschiedener Waffen und 9 riesige Level dürften nicht nur Fans von Jurassic Park oder Indiana Jones davon überzeugen, daß dieses Spiel neue Maßstäbe setzt. Turok bietet mehr als nur spielfilmreife Handlung und Animationen, TUROK bietet die Möglichkeit, die Handlung des Films als Hauptdarsteller selbst zu gestalten. Das erste Action Adventure einer neuen Generation.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64™

Gerade wenn sich jetzt in der kalten Jahreszeit die Fußballplätze entweder schmutzig-grau oder sogar schneebedeckt zeigen, ist das in frischem Grün leuchtende Spielfeld bei INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 ein wahre Augenweide. Das Geschehen auf dem Platz wird in einer bestechenden Grafikqualität präsentiert, die selbst die höchsten Erwartungen übertreffen dürfte. Der Spaß kann beginnen. Alle für einen, einer für alle! (mp)

Fußball rund um den Globus

Kein Sport genießt auf der ganzen Welt auch nur annähernd eine so große Popularität wie der Fußball. Ob in Asien, Südamerika, Afrika oder Europa - überall jagen schon die Kids begeistert dem runden Leder hinterher. Alle träumen sie denselben Traum: Einmal an einer Fußball-Weltmeisterschaft teilnehmen und vielleicht sogar den Siegerpokal in den Händen halten. Für Euch kann dieser Traum jetzt Wirklichkeit werden. Denn bei INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 kämpfen über 40 Nationalmannschaften um Punkte. Alle großen Fußballnationen wie Italien, Brasilien oder Deutschland greifen ins Geschehen ein und liefern sich die heißesten Matches.

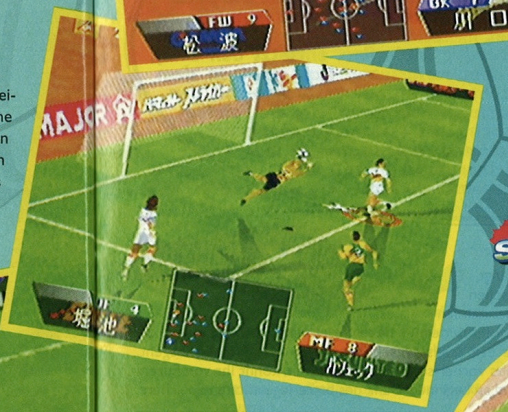
Innovation & Tradition

Dieser Konsolen-Kick vereint Innovation und Tradition auf vorbildliche Weise. Vom hochgelobten Vorgänger International Superstar Soccer Deluxe auf dem Super Nintendo wurden alle bewährten Features übernommen. Ihr könnt umfangreiche taktische Voreinstellungen vornehmen, die Fähigkeiten der Spieler individuell bestimmen, Spieler jederzeit aus- und einwechseln und vieles mehr. Wenn Ihr genug trainiert habt und Euch auch ein Freundschaftsspiel nicht mehr reizt, wird es Zeit für den Einstieg in's harte Profigeschäft. Zur Auswahl stehen ein Liga-Modus und der Turnier-Modus. Während im Liga-Modus am Ende derjenige gefeiert wird, der die meisten Matches für sich entscheiden konnte, kann der Spaß im Turnier-Modus schon nach einer einzigen Niederlage vorbeisein. Als besonderes Feature gibt es noch den Szenario-Modus. Hier könnt Ihr in ein bereits begonnenes Spiel einsteigen und Euch darin üben, entweder eine Führung zu verteidigen oder einen Rückstand noch in einen glorreichen Sieg umzuwandeln. Mal tretet Ihr als Außenseiter an, mal müßt Ihr Eure Favoritenrolle verteidigen.

Spannend wie ein Krimi – Elfmeterschießen

Doch INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 ist mehr als eine reine Weiterentwicklung des bewährten Konsolen-Kicks. Die Programmierer bei Konami haben den kreativen Freiraum, den ihnen die Rechenpower des Nintendo64 gibt, für etliche Innovationen genutzt. Die Motion-Capture-Technik sorgt für realistische Animationen und harmonische Bewegungsabläufe. Durch den neuen Controller sind jetzt auch zusätzliche Bewegungen und tolle Tricks möglich. Das Spielgeschehen kann jederzeit aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden, bestimmte Spielszenen können in Zeitlupe genau studiert werden. Die Live-Kommentare klingen, als ob der Reporter direkt nebenan sitzen würde. Auch die Stadionatmosphäre kommt so gut rüber, daß man manchmal nicht genau weiß, ob man im Wohnzimmer oder im Westfalenstadion sitzt.

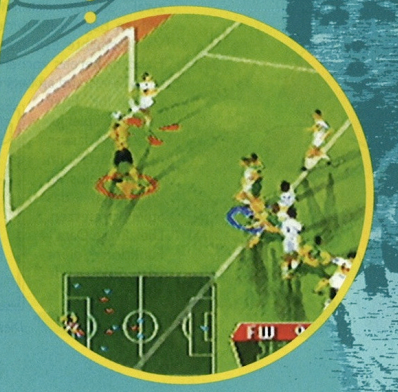
Wer erinnert sich nicht an die atemberaubenden Elfmeter-Krimis der letzten Welt- und Europameisterschaften? Und genau diese Spannung könnt Ihr jetzt auch zu Hause am Bildschirm erleben. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 überzeugt durch einen neuen Elfmeter-Modus, der kaum zu überbieten ist. Ihr habt vollständigen Einfluß auf die Ausführung des Schusses und könnt auch die Reaktion des Torwarts bis ins kleinste Detail hinein kontrollieren. Mit viel Geschick, einer erstklassigen Reaktion und etwas Glück wird es Euch sicher gelingen, den einen oder anderen scheinbar unerreichbaren Ball noch aus dem Netz zu fischen. Ihr wißt ja, nach einem gewonnenen Elfmeterschießen wird der siegreiche Torhüter gefeiert, als hätte er gerade sein Vaterland vor dem Untergang bewahrt. Habt Ihr nicht auch Lust, einmal als der Held des Tages gefeiert zu werden?



INFOBOX

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64™

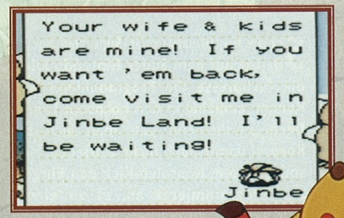
Schon für INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE auf dem Super Nintendo lobte die Fachpresse die Programmierer von Konami einhellig in den höchsten Tönen. Doch anscheinend gab man sich bei Konami damit noch nicht zufrieden. Man spürt diesem Konsolen-Kick den Ehrgeiz der Programmierer an, es zu einem Referenzspiel zu machen. Der erweiterte Spielraum der neuen Konsole wurde genutzt und ein Game geschaffen, das die Grenzen zwischen Realität und Spiel verschwimmen läßt. Durch den Nintendo64-Controller sind zusätzliche Bewegungen und Aktionen der Spieler möglich, die so noch nie zu sehen waren. Und im 4-Spieler-Modus kennt der Spaß sowieso keine Grenzen mehr. Das rauschende Fußball-Fest kann beginnen.



Ein neuer Superstar scheint am Himmel der Puzzlespiele. Der kleine Maulwurf aus dem Spiel MOLE MANIA für den Game Boy (Pocket) ist auf dem besten Weg, der größte Puzzlekönig aller Zeiten zu werden. Um seine Familie aus den Klauen seines Erzrivalen zu befreien, muß er die schwierigsten Rätsel lösen. Ihr könnt nun Euren Grips kräftig in Schwung bringen und dem Maulwurfhelden zur Seite stehen...

(4)

Jinbe hat die Maulwurffamilie gefangengenommen.



Der verhängnisvolle Brief.

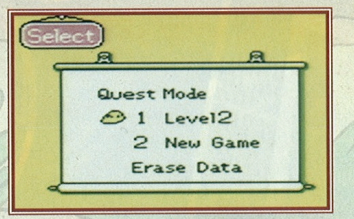
MOLE MANIA

Die Entführung

An einem wunderschönen, sonnigen Sommertag wird die Familie des kleinen Maulwurfs von einem gar fiesen Hobbygärtner überrascht. Der Gärtner überwältigt die gesamte Familie und packt sie in seinen Rucksack. Bevor er mit seiner Beute verschwindet, hinterläßt er einen Brief. Der Maulwurfvater Muddy Mole liest entsetzt den Brief, als er vor dem verlassenen Bau steht. In dem Schreiben steht, daß Muddy versuchen soll, den Gärtner zu besiegen. Nur dann wird die Familie befreit. Also macht sich der mutige Maulwurf auf, um das Jinbe Land zu besuchen, in welchem sich der Gärtner Jinbe aufhält und seine Beute versteckt hat.

Der Speicherbildschirm

Bevor Ihr anfangt, könnt Ihr zwischen zwei Speicherständen wählen. Beginnt Ihr mit einem neuen Spiel, wird Euch erst einmal die Vorgeschichte des Spiels präsentiert, bevor es so richtig losgeht. Habt Ihr bereits vorher schon einmal gespielt, könnt Ihr von Eurem alten Spielstand an beginnen. Dank des batteriegestützten Speichers, könnt Ihr Euer aktuelles Spiel jederzeit verlassen und später im zuletzt gelösten Bildschirm das Spiel fortsetzen. Die „Erase Data"-Funktion dient dazu, Spielstände zu löschen.



Dies ist das Bild, mit dem das Spiel beginnt.

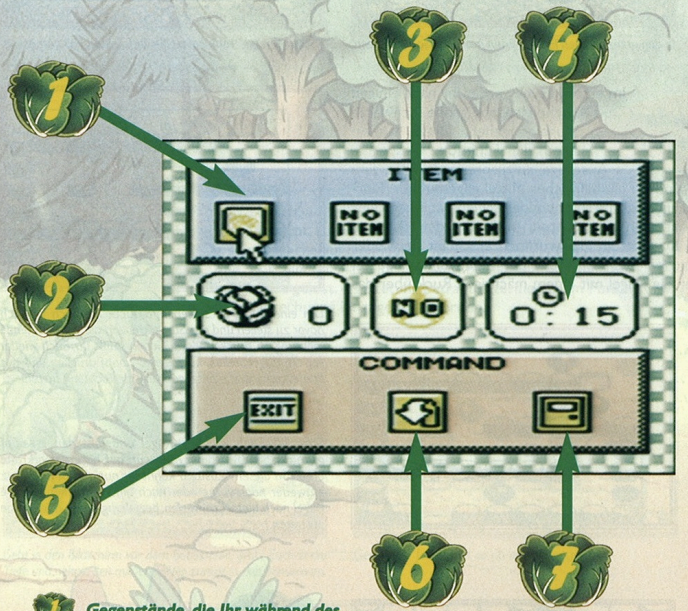
Das Abenteuer nimmt seinen Lauf!

Ihr beginnt das Puzzleabenteuer MOLE MANIA im ersten Level im Jinbe Land. In diesem Level habt Ihr die Gelegenheit, alle Aktionen des kleinen Maulwurfs zu erlernen. Fast überall trefft Ihr auf große Schilder, die Ihr lesen könnt, indem Ihr einfach auf sie zulauft und das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung drückt. Auf den Schildern stehen meist hilfreiche Tips und Ratschläge, die Euch weiterhelfen, sofern Ihr der englischen Sprache mächtig seid. Doch keine Panik, das erste Level ist noch relativ leicht zu bewältigen. In den späteren Levels werden die Rätsel allerdings immer schwieriger und können zu ernsthaften Verkrampfungen des Denkmechanismus führen.

In Level 1 beginnt das Abenteuer.

Das Menü

Während des Spielens könnt Ihr mit der Start-Taste jederzeit das unten gezeigte Menü aufrufen. In diesem Menü könnt Ihr einige Aktionen ausführen, die wir Euch etwas näher erklären möchten:



1. Gegenstände, die Ihr während des Spiels einsammelt, können hier eingesetzt werden.
2. Anzahl der Kohlköpfe, die versenkt wurden.
3. Anzeige für das Bonusspiel.
4. Bereits verstrichene Spielzeit.
5. Exit: Menü verlassen.
6. Escape: Zurück in den zuletzt gelösten Bildschirm.
7. Level Select: Zurück in den Levelbildschirm.

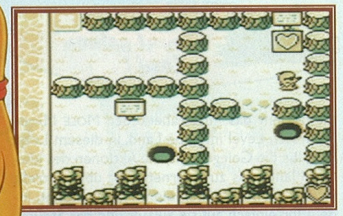
In diesem Bildschirm könnt Ihr gleich zwei Hinweisschilder entdecken.

FIRST LOOK INFO

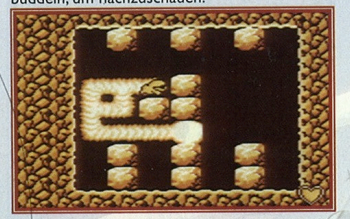
Mit MOLE MANIA haben Nintendos Programmierer mal wieder bewiesen, daß man mit etwas Einfallsreichtum, Fantasie und einem kleinen Schuß Genialität ein Produkt entwickeln kann, das Fans aller Altersklassen zu begeistern weiß. In mehr als 100 über- und unterirdischen Puzzles könnt Ihr Euch als Muddy Mole – ein kleiner, sympathischer Maulwurf – durch das verzwickte Jinbe Land buddeln und wühlen. Dank des batteriegestützten Speichers kommt kein Frust auf. Ihr könnt jederzeit einen Level wiederholen und so lange daran spielen, bis Ihr die Lösung gefunden habt. Die Idee, einen schaufelnden Maulwurf als Superhelden für ein Puzzlespiel einzusetzen ist nicht nur neu, sondern wurde auch hervorragend umgesetzt. Allen Tüftelfanatikern sei gesagt, daß mit MOLE MANIA bald eine neue Herausforderung in den Verkaufsregalen der Nintendo-Händler zu finden ist!

Die Maulwurftaktik

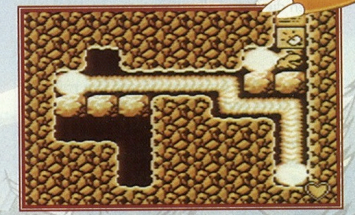
Es gibt Gegenstände – wie hier zum Beispiel das Energieherz, das Euch ein Viertel Eurer Energieanzeige auffüllt – an die Ihr nicht ohne weiteres herankommt. Das Spiel findet auf zwei Ebenen statt. Auf der Oberfläche und unter der Erde. Befindet Ihr Euch mit dem Maulwurf an der Oberfläche und es geht nicht weiter, könnt Ihr den A-Knopf einsetzen. Der Maulwurf buddelt sich dann mit einem Affenzahn in das Erdreich und kann unterirdisch die Barriere überwinden. Um wieder an die Oberfläche zurückkehren zu können, braucht Ihr lediglich erneut den A-Knopf zu drücken. Übrigens befinden sich in den Tiefen des Erdreichs oft nützliche Gegenstände, deshalb solltet Ihr Euch in jedem Bildschirm nach unten buddeln, um nachzuschauen.



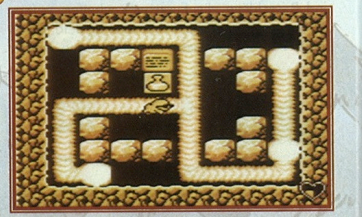
Der Maulwurf hat sich unterirdisch von links nach rechts gegraben, um an das Herz heranzukommen.



Hier im tiefen Erdreich ist der Maulwurf in seinem Element.



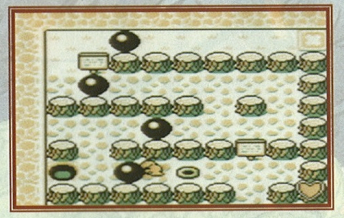
In den unterirdischen Höhlen kann man tolle Sachen finden.



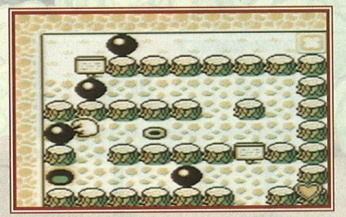
Diesen Energietrank solltet Ihr auf keinen Fall verpassen.

Kugelrunde Angelegenheit

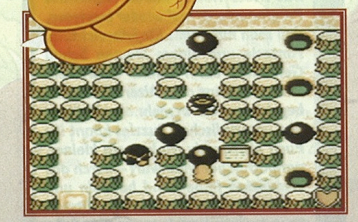
Im ersten Level werdet Ihr nach einigen Abschnitten auf große, schwarze Kugeln treffen. Diese Kugeln haben die Funktion, versperrte Ausgänge aufzusprengen. Außerdem sind sie ein hilfreiches Mittel gegen üble Widersacher. Euer Maulwurf kann die Kugeln entweder schieben, ziehen oder werfen. Um diese Aktionen auszuführen, müßt Ihr den B-Knopf benutzen. Fällt eine Kugel in ein Maulwurfloch, erscheint sie wieder an Ihrer ursprünglichen Position. Steht der Maulwurf selbst auf einem Loch, kann er die Kugel mit einem mächtigen Ruck über das Loch wuchten.



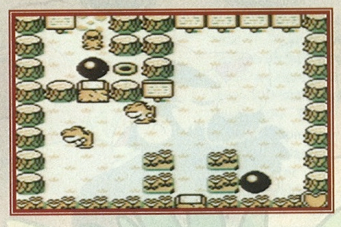
Um eine Kugel zu schieben, braucht Ihr Euch lediglich davor zu stellen und das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung zu drücken. Zum Ziehen müßt Ihr Euch wieder vor die Kugel stellen, kurz den B-Knopf drücken und das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung halten.



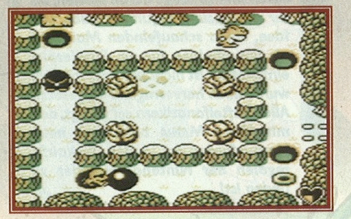
Stellt Ihr Euch vor eine Kugel und laßt den B-Knopf gedrückt, pumpt sich der Maulwurf auf, bis er Superkräfte erhält. In diesem Zustand könnt Ihr nun das Steuerkreuz entweder nach vorne oder nach hinten drücken, um die Kugel nach hinten zu werfen, beziehungsweise nach vorne zu treten.



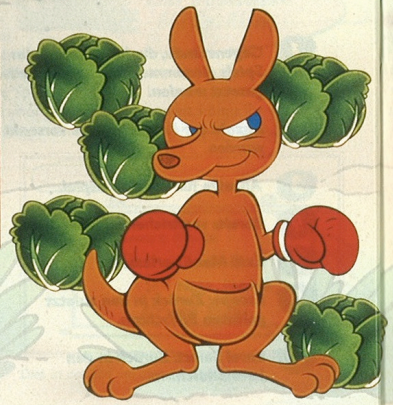
Die Kugeln können die Gegner plattwalzen…



…oder Ausgänge freisprengen.

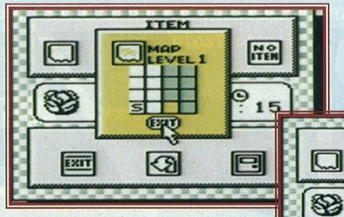


Stellt Euch direkt auf das Maulwurfloch, um die Kugel darüber zu werfen.

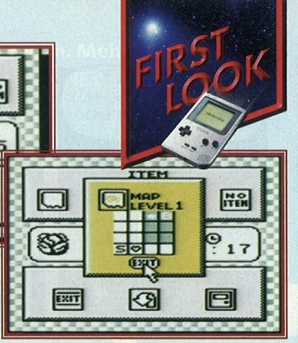


Die Besonderheiten

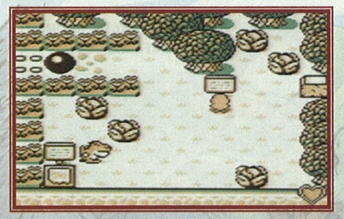
In Mole Mania könnt Ihr jede Menge nützlicher Gegenstände finden. Zum Beispiel gibt es in jedem Level eine Karte, mit der Ihr Euch besser orientieren könnt. Die Karte gewinnt vor allem in den späteren Levels an Bedeutung, wenn die Labyrinthe größer werden. Habt Ihr die Karte gefunden, könnt Ihr Ausschau nach dem „Locator" halten. Dieser Gegenstand markiert auf der Karte, wo sich was befindet. Oft sind die Gegenstände tief im Erdreich versteckt. Deshalb solltet Ihr Euren Maulwurf regelmäßig auf Erkundungstour nach unten schicken. Die Schilder, die Ihr auf Eurem Weg durch das Jinbe Land entdecken könnt, solltet Ihr auf jeden Fall lesen. Sie enthalten sogar Tips, wie man den Endgegner besiegen kann. Ein weiteres Feature sind die Kohlköpfe, die Ihr unterwegs entdecken könnt. Werft die Kohlköpfe in ein Maulwurfloch, damit sie von der Bildfläche verschwinden. Habt Ihr eine gewisse Anzahl an Kohlköpfen in die Maulwurflöcher befördert, erhaltet Ihr frische Energie.



So sieht die Karte im ersten Level aus…



…und so, nachdem Ihr den LOCATOR gefunden habt.

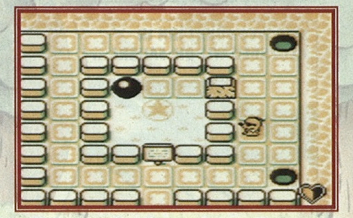


Hier gibt es viele Kohlköpfe, die Ihr verschwinden lassen könnt.

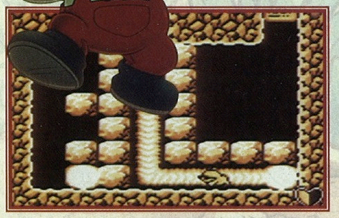
Bei diesem alten Maulwurf könnt Ihr neue Energie tanken.

Die Bonusrunde

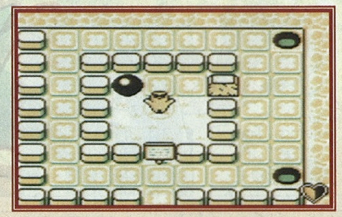
Im ersten Level könnt Ihr bereits eine Bonusrunde entdecken. In dieser Runde müßt Ihr in vorgegebener Zeit alle Kohlköpfe in die Maulwurflöcher fallen lassen. Doch ganz so einfach, wie sich das anhört, ist es nicht. Ein durchgeknallter Gärtner versucht, Euch an der Kohlkopfaktion zu hindern. Er haut Euch mit seiner Hacke auf die Maulwurfbirne und versucht, auf diese Weise Zeit zu schinden. Habt Ihr die Aufgabe in der nicht ganz einfachen Bonusrunde gelöst, erhaltet Ihr Extrapunkte, die Eurem Punktekonto in der Endabrechnung hinzugezählt werden.



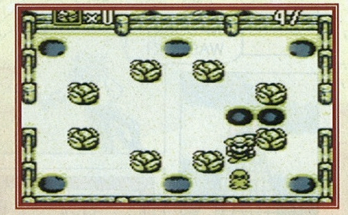
In der Mitte des Bildschirms befindet sich ein Bonusstern, der Euch direkt in die Bonusrunde befördert.



Geht in den Bildschirm vor dem Bonusraum, grabt Euch in die Tiefe und nehmt den mittleren Weg zurück in den Bonusraum.



Geschafft! Jetzt geht es ab in die Bonusrunde.

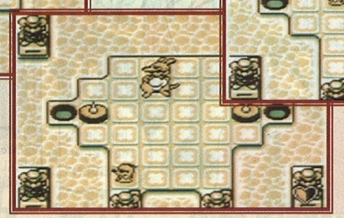


Alle Kohlköpfe müssen in die Maulwurflöcher gebracht werden.

Der erste Endgegner

Das Känguruh ist der erste Endgegner im ersten Level. Es wirft mit Äpfeln, denen Ihr relativ einfach ausweichen könnt. Danach springt es los. Ihr müßt genau den Schatten des australischen Hüpftieres beobachten. Dort, wo der Schatten sich befindet und das Känguruh landen wird, müßt Ihr die Dornensäulen positionieren. Fällt das Känguruh auf eine der Dornen, zählt das als Treffer. Nach drei Landungen auf den Dornen ist das Känguruh besiegt und Ihr habt das erste Familienmitglied befreit.

Vorsicht vor den fliegenden Äpfeln!



Habt Ihr die Dornensäulen richtig verschoben, hüpft das Känguruh genau drauf.

Aus dem Kohlkopf steigt das erste befreite Familienmitglied.

Eduard Wolf

Schalt ein!

Der 1. TV-Sender nur für Dich. Jetzt über ASTRA 1B noch mehr Programm. Mehr „Clarissa". Mehr „AAAhh!!! Monster". Mehr „Rugrats". Mehr Infos? NICK-HOTLINE 0 18 02-28 26.

© 1996 Nickelodeon. All rights reserved. Ogilvy & Mather Düsseldorf

NICKELODEON™

Ich bin nicht zu klein, um zu wissen, was ich sehen will.

Gibt Kindern eine Stimme

Mailbox

UNVERHOFFT KOMMT OFT!

Hi Club Nintendo,
Ich habe „Kameks Zaubertrank" ausprobiert. Eine Freundin wollte auch einen Schluck probieren, trank aber dann doch nichts, weil das Gebräu zu brodeln begann. Nach dem ersten Schluck kribbelte es überall. Nach dem zweiten Schluck kam auch noch ein Zittern hinzu und nach dem dritten kippte ich um. Nach dem Genuß (?) des Tranks folgte ein Grünwerden meiner Haut. Es soll geblitzt haben und plötzlich schwebte ich vor meiner Freundin und sah sie mit gelben Pupillen an. Hat das Zeug nun Zauberkräfte oder nicht?
Mein Vater und ich freuen uns schon auf TERRANIGMA und LUFIA. Geht TERRANIGMA mehr in Richtung SECRET OF MANA oder ILLUSION OF TIME?
Maike Vierkant, Itzehoe

Hallo Maike!
Da soll doch noch mal einer behaupten, die Rezepte aus dem Koch Corner wären nichts Besonderes. Wir haben das Rezept natürlich sofort im Selbstversuch ausprobiert, um den gleichen Effekt zu erzielen. Uns gelang es leider nicht, vor allem das mit dem Schweben funktionierte nicht. Allerdings behauptet John, er habe die gleichen Symptome erfahren, als er sich ohne Unterbrechung nacheinander eine CD von Prince und eine von den Backstreet Boys reingezogen hatte.
Deine Frage zu dem Spiel TERRANIGMA ist schwer zu beantworten, da es eigentlich mit beiden von Dir genannten Action-Adventure-Spielen zu vergleichen ist. Vom Spielablauf und von der grafischen Seite gesehen ähnelt TERRANIGMA eher ILLUSION OF TIME.

FAST VERSENKT!

Da hätte doch beinahe ein Brief von Euch dem Papiermüll „Guten Tag" gesagt. Wieso? Es war an dem Tag so viel Werbung in der Post, daß ich das Briefchen fast „versenkt" hätte. Naja, jedenfalls habe ich den Brief nun zu den anderen an meine Pinwand geheftet. Doch nun bin ich zu dem Ergebnis gekommen, daß ich eine größere Pinwand brauche!
Wie ist das eigentlich mit dem Club – kostet er wirklich keinen Beitrag? Ich meine, bei der Hotline kann ich auch so anrufen und das Clubheft bekomme ich auch so.
Deborah Jacobs, Berlin

Aloha Deborah!
Da haben wir ja noch mal Glück gehabt, daß Du unseren mühevoll getippten Antwortbrief nicht zusammen mit der Restpost dem Abfalleimer überantwortet hast. Wer wird denn Werbung auch gleich wegwerfen wollen? Daraus kann man doch tolle Sachen wie zum Beispiel Übelkeitstüten basteln oder sich sogar damit zudecken, falls man mal unter einer Brücke nächtigen muß. Auch zur Vergrößerung der Pinwand haben wir einen Vorschlag. Mach's wie wir und tapeziere Deine Zimmerwände mit unseren Antwortbriefen. Das sieht nicht nur gut aus, man hat sogar noch ständig etwas zu lesen.
Doch nun zu Deiner Frage. Du hast völlig recht, daß die Clubmitgliedschaft kostenlos ist. Auch unser heißbegehrtes Magazin liegt gratis bei Eurem Händler aus. Die Spiele-Hotline ist jedoch speziell für unsere Clubmitglieder gedacht. Aus diesem Grund werden Anrufer auch des öfteren nach ihrer Clubnummer befragt.

64 BIT = 64 KANÄLE?

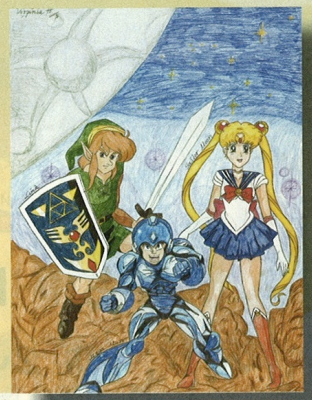
Eure letzte Ausgabe sieht vom Layout her gut aus. Nur die Platzeinteilung müßt Ihr nochmal überdenken. Die Inhaltsseite habe ich unbewußt überschlagen, sie fällt einfach nicht ins Auge. Nehmt wieder Eure alte Inhaltsseite und die Welt ist in Ordnung. Eure Wettbewerbe werden immer besser, ein großes Lob dafür. Die beste Eurer neuen Rubriken ist jedoch das FORUM. Hier kann jeder schreiben, was er denkt. Doch nun zu einem anderen Thema. Erst hieß die neue Nintendo-Konsole ULTRA 64 und nun heißt sie Nintendo64. Dieser Name gefällt mir gar nicht! Er hat einfach keine Ausstrahlung und bringt die Power der Konsole einfach nicht herüber. Wirklich schade... Auf Deutsch würde es heißen: „Überlasse-es-dem-Schicksal-Laden64". Komisch, oder?
Positiv überrascht hat mich der Preis der Maschine. Fantastisch! Und die Spiele... ein Traum!
Leider habt Ihr nicht geschrieben, wie viele Sound-Kanäle das Nintendo64 hat. Das ist für mich jedoch ein Kaufgrund! Hat es gar 64 Kanäle?
Andreas Brandel, Airlenbach

Hi Andreas!
Cool, Du hast Dir die korrekte Übersetzung des Namens 'Nintendo' gemerkt. Wir haben den Namen unserer neuen Wunderkonsole jedoch nicht dem Schicksal überlassen. Viele kluge Köpfe sind nach langem Grübeln zu dem Ergebnis gekommen, daß der endgültige Titel Nintendo64 lauten sollte. Und daß der neue Name nicht so viel Power haben soll, können wir nicht nachempfinden. Schließlich stand Nintendo schon immer für Power, Hi-Tech und Innovation. Letztendlich kommt es auf die Leistung der Konsole an und die ist, hier sind wir einer Meinung, wirklich phänomenal!
Bei Deinen soundtechnischen Erwartungen müssen wir Dich ein wenig bremsen. Über 64 Kanäle verfügt höchstens das Mischpult von Michael Jacksons Privatstudio. Das Nintendo64 kann immerhin 24 Kanäle vorweisen, die Dich in die atmosphärischen Welten der Abenteuer eintauchen lassen.

RAUSSCHMISS!

Hallo! Hier ein wenig Kritik und ein paar Fragen an Euch. Könnt Ihr nicht mal konkrete Erscheinungsdaten der einzelnen Spiele abdrucken und Euch dann beschweren, falls es verschoben wird? Wie wäre es, wenn Ihr das Editorial rausschmeißt und eine Doppelseite mehr für die Mailbox macht? Das Bild auf der Inhaltsseite war nicht sehr glücklich gewählt. Hättet Ihr nicht das Nintendo64 ganz abdrucken und im Hintergrund eine Explosion darstellen können? Außerdem finde ich die Buchstaben „Newsflash" zu groß. Entschuldigt, daß die „wenige Kritik" ein wenig mehr geworden ist. Ich hoffe trotzdem, daß Ihr den Brief abdruckt!
Christian Schmidt, Hannover

Lieber Christian,
Du brauchst Dich wegen Deinen Kritiken wirklich nicht zu entschuldigen. Wir freuen uns über jede Reaktion und Anregung unsere Clubzeitschrift betreffend.
Mit den Erscheinungsdaten der Spiele ist es immer so eine Sache. Es gibt so viele Faktoren, von denen die Veröffentlichung abhängt, daß es fast unmöglich ist, einen genauen Termin zu bestimmen. Hinzu kommt, daß oft unvorhergesehene Dinge geschehen, die die Erscheinung verzögern. Dies tut auch uns schrecklich leid, aber wir sind sicher, daß die Tränen vertrocknet sind, wenn Ihr erst das heißersehnte Spiel in den Händen haltet.
Nun zum Editorial. Da die Recherche, das grafische Konzept und der Textentwurf des Editorials einige der wenigen Freuden unseres verehrten Chefredakteurs sind, wollen wir ihm diesen Spaß nicht nehmen. Außerdem erhalten wir stets eine durchaus positive Resonanz auf das Editorial.
Die Sache mit der Explosion ist auch so ein Problem. Die beiden Marc(k)usse haben es auch nach wochenlangen Versuchen nicht geschafft, das Gerät zum Explodieren zu bekommen. Trotz 24stündigem Dauerspielen hält die Konsole allen Herausforderungen stand.



Virginia Hülß, Potsdam

Timo Mas, Bingen-Kempten

THE WORLD OF NINTENDO!

Tagchen!
Ihr wißt bestimmt selbst, daß Nintendo riesigen Erfolg hat, dennoch möchte ich Euch noch ein paar Beispiele geben, wo Nintendo überall auftaucht. Letztes Schuljahr fragte beispielsweise unser Mathelehrer, wer von uns denn alles einen Game Boy besitzt, worauf sich bis auf fünf Leute alle meldeten. Und als wir mit unserer Klassenlehrerin und unserem Politiklehrer auf Klassenfahrt waren, fragte mich dieser, was ich denn für Super Nintendo-Spiele hätte, da er gerne welche mit mir tauschen würde. Sogar meine Oma ist mit den Daten des Nintendo64 vertraut. In der Serie „Die Nanny" spielt der Junge genauso oft Game Boy wie auch der „Prinz von Bel Air". Sogar in einem Lied von „Public Enemy" kommt das Super Nintendo vor. Ebenfalls erwähnt ist Nintendo im CD-Heftchen des „Hate"-Albums von „Sinister". Und erst kürzlich wurde das Nintendo64 von der Zeitschrift „Time" zum besten Technikprodukt des Jahres 1996 gekürt.
Johannes Schartau, Krefeld

Hallo Johannes!
Bei Deiner Aufzählung waren wir selbst überrascht! Videospielende Politiklehrer, Technik begeisterte Großmütter, Nintendo zockende Rap- und Metal-Bands und Serienhelden, die dem Game Boy verfallen sind. Na, wenn das mal kein generation- und kulturübergreifendes Hobby ist, dann wissen wir auch nicht. Jetzt bekennen sich sogar schon Boygroups wie „Worlds Apart" zu den „anonymen Spielern". (Siehe Ausgabe 5/96.) Mal sehen, wer in Zukunft noch dem schönsten Hobby der Welt erliegt. Vielleicht Kanzler, Bundespräsidenten, Bischöfe oder Päpste?

QUESTION MARK?

Lest Ihr von der Redaktion auch mal andere Videospielzeitschriften?
Michael Hildebrand, Rheinbach

Klar, wir lesen auch andere Videospielzeitschriften. Um alle Zeitschriften lesen zu können, reicht uns leider die Zeit nicht, aber die bekanntesten Magazine wandern von Büro zu Büro und werden mit regem Interesse durchstöbert. Dabei achten wir natürlich immer darauf, keine Knicke in die Magazine zu machen. Das hat unser Boss Claude nämlich überhaupt nicht gerne.

Und noch eine Frage von Michael: Ich besitze zwar noch kein Nintendo64, frage mich aber, wie man die Spiele aus der Konsole herausbekommt, da ich keinen Eject-Knopf entdecken konnte.

Du scheinst je ein echt detektivisches Talent zu besitzen. Das mit dem Eject-Knopf stimmt! Nintendos neue Konsole hat keinen solchen Knopf. Um die Module aus dem Nintendo64 herausnehmen zu können, muß man das Gerät einfach vorher ausschalten.

KOCH CORNER

Auch in dieser Ausgabe wollen wir Euch eine Attacke auf die Geschmacksnerven nicht vorenthalten. Leider erreichen uns immer noch Bananen-Rezepte in tausendfacher Auflage. Gibt es denn keine anderen Nahrungsmittel, die man mit der entsprechenden Kreativität in kulinarische Leckerbissen verwandeln kann? Tini Matt aus Aschaffenburg hat sich ein besonders zauberhaftes Gericht einfallen lassen, das zudem noch ein wahrer Augenschmaus zu sein scheint:

TOADS SUPERPILZE

Man nehme ein gekochtes Ei, eine halbe Tomate, lecker Mayonnaise und zwei Salatblätter. Die Salatblätter legt man auf einen Teller. Sie dienen als lustiger Waldboden. Das Ei wird mit dem Kopf nach oben (Anm. der Red.: Wo ist denn beim Ei der Kopf?) auf die Salatblätter gelegt. Die halbe Tomate müßt Ihr nun noch aushöhlen und mit Mayonnaise füllen. Nun die Tomate auf das Ei legen. Die Fliegenpilzpunkte könnt Ihr mit Mayonnaise auftupfen. Fertig ist das Gericht!

JOKE BOX

Die Oberin schickt die Nonne mit der Suppe auf die Baustelle und bittet sie, beim Verteilen der Suppe auch gleich den Glauben zu prüfen. „Kennen sie den Pontius Pilatus?", fragt die Nonne. Schreit der Polier: „Kennt jemand den Pontius Pilatus?". „Warum?", fragt eine Stimme. „Seine Alte ist mit dem Essen hier."
Dennis von der Zwaag, Bad Münder

Eine ältere Dame bittet einen Polizisten, sie über die stark befahrene Kreuzung zu begleiten. „Aber gern", sagt der Polizist, „wir müssen nur noch warten bis die Ampel grün wird." Darauf die Dame: „Na, dann lassen Sie mal. Bei Grün kann ich auch alleine gehen."
Nicole Richter, Walternienburg

Sagt der Richter: „Angeklagter, warum haben sie nicht sofort gebremst oder gehupt, als sie die Frau sahen?". „Ich wollte sie nicht erschrecken!" *Ronny Druf, Remda*

TAITO© IS A REGISTERED TRADEMARK OF TAITO CORPORATION. LUFIA™ IS A TRADEMARK OF TAITO CORPORATION. © TAITO CORPORATION 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

FORUM SPIELEBERATER

Mittlerweile hat sich das Forum ja zu einer festen Rubrik in unserem Magazin gemausert. Auch diesmal habt Ihr wieder fleißig Briefe geschrieben und uns die Meinung gesagt. Macht weiter so!

Wollt Ihr auch in Zukunft in den Spieleberatern schmökern oder seid Ihr der Meinung, daß echte Videospiel-Fans auf Spieleberater verzichten können? Wir haben Euch diese Frage in der letzten Ausgabe gestellt und damit eine wahre Lawine der Entrüstung ins Rollen gebracht. Hier nun die Meinung der Nintendo-Fans zum Thema Spieleberater:

UNTERWEGS MIT LINK

Liebe Redaktionsmitglieder des Club Nintendo Magazins, als indessen knapp 55jähriger herangereifter Freund der Videospiele des Super Nintendos und Game Boys muß ich als schreibfauler Mensch doch zum Stift greifen. Es geht hierbei um die Spieleberater. Ich als nicht ganz Taufrischer bin auf diese Anregungen angewiesen, da mir zeitweise die Fantasie oder etwas Glück zum Erfolg fehlen. Sollten die Spieleberater demnächst entfallen, müßte ich mir eine neue freudebringende Nebensächlichkeit einfallen lassen. Zur Zeit bin ich mit Link (Super Nintendo) unterwegs und habe Probleme in der Schattenwelt. Nochmals, ohne Berater hätte ich die Konsolen schon verschenkt!

Jürgen Löffler, Berlin

EINEN KLEINEN BLICH RISKIEREN

Ich finde es zwar sehr gut, daß es Spieleberater zu vielen bekannten Spielen gibt. Aber es ist nicht gut, daß er bei vielen Spielen wie zum Beispiel SECRET OF MANA, ILLUSION OF TIME oder TERRANIGMA gleich dabei ist, da es am meisten Spaß macht, den Weg zum Ziel alleine zu finden. Ich habe SUPER MARIO WORLD und SUPER MARIO WORLD 2 – YOSHI'S ISLAND fast ohne Spieleberater durchgespielt. Als ich meinte, alles erreicht zu haben, habe ich mir beide Spieleberater zugelegt und dann trotzdem noch viele Geheimnisse entdeckt. Aber ich meine, wenn der Spieleberater gleich mit in der Packung ist, macht es keinen großen Spaß mehr, die Spiele durchzuspielen. Denn wenn man ihn erst einmal hat, guckt man doch. Trotz allem werde ich mir bald TERRANIGMA zulegen.

Stefan Aussum, Wunstorf

My Dung Tran, Berlin

ALLES ODER NICHTS?

Ich selbst bin ein großer Rollenspiel-Fan und denke, daß der Spieleberater dazugehört. Aber auch in Spielen wie zum Beispiel Super MARIO WORLD 2 und DONKEY KONG COUNTRY 1–3, in denen es viele Geheimräume und Bonusleben gibt, braucht man sie. Ich nenne ein Spiel „durchgespielt", wenn alle Bonusräume, Leben, Gegenstände und Paßwörter gefunden sind. Da das aber meistens ein mehr oder weniger großes Problem darstellt, ist es gut, daß es Spieleberater gibt.

Andreas v. Perbrandt, Mainz

ZU STOLZ, UM NACHZUFRAGEN?

Ich finde Spieleberater wirklich sehr nützlich. Das heißt aber jetzt nicht, daß ich mein ganzes Videospiel einzig und allein mit Hilfe des Spieleberaters bewältige. Aber es passiert in so einem Game (vor allem in Rollenspielen) ja oft, daß man einfach nicht weiterkommt, egal wie man sich auch den Kopf zerbricht. Und genau da braucht man den Spieleberater und ist dann auch wirklich froh, wenn man die Lösung erfährt. Ich meine aber auch, daß man ihn nur benutzen sollte, wenn man alle Lösungsmöglichkeiten erfolglos probiert hat. Und daß manche Videospiel-Fans, die verzweifelt versuchen ein Geheimnis zu lüften und es nicht schaffen, einfach zu stolz sind, die Lösung im Spieleberater nachzuschlagen, oder zum Beispiel auch bei der Spiele-Hotline anzurufen, ist schlicht und einfach Quatsch. So kommt man nie zum Ende des Games und außerdem geht der Spielspaß flöten.

Simone Kaffarnik, Wunsiedel

RICHTIGE VIDEOSPIEL-FREAKS!

Eigentlich bin ich der Meinung, daß ein richtiger Videospiel-Fan auf einen Spieleberater ruhig verzichten kann. Ich gehe sogar so weit zu sagen, daß er auch keine Anleitung braucht, da das Steuerungsprinzip bei den meisten Spielen gleich ist und durch das „abchecken" das Spiel einen längeren Spielspaß hat. Wenn man jedoch keine Ahnung hat, wie das Spiel läuft, schmeißt man es frustriert in die Ecke. In diesem Falle ist eine Benutzung der Anleitung unumgänglich. Diesen Spielertyp kann man jedoch nicht als richtigen Videospiel-Fan bezeichnen. Tut mir leid Jungs! Bei einigen komplexen Spielen ist es aber auch für einen richtigen Freak (ich meine mich) unumgänglich einen kurzen Blick in die Anleitung zu werfen (aber wirklich nur kurz!). So ähnlich verhält es sich auch bei den Spieleberatern. Eigentlich sind sie unnütz, weil sie den eigentlichen Sinn des Spiels, nämlich das Rätselknacken, außer Kraft setzen und somit den Spielspaß senken. Wird man aber durch ein verflixt schweres Rätsel in seine Schranken verwiesen und sieht auch nach zwei Tagen herumrätseln noch kein Land, so ist ein Blick in einen Spieleberater unumgänglich, um weiterspielen zu können. Hat man jedoch einen Spieleberater zu Hause rumliegen, kommt man allzuleicht in Versuchung, hineinzuschauen, obwohl es gar nicht nötig wäre.

Bernhard Epple, Wasserburg

AUCH EINSTEIGER WOLLEN FAIRE CHANCEN

Ich finde das Spieleberater wichtig sind, weil man dort nachsehen kann, wie das Spiel zu lösen ist. So haben selbst Einsteiger in Rollenspielen faire Chancen. Die Leute, die es ohne Berater schaffen wollen, brauchen ja nicht hineinzuschauen! Wenn ich mir ein Rollenspiel kaufe, dann auch zum Teil wegen des Spieleberaters.

Paul Hoffmann, Köln

EIN GEDICHT ZUM SCHLUSS

Wenn ich das Super Nintendo belege,
ich durch alle Highscores fege.
Doch plötzlich! Oh Graus!
'Ne schwere Stelle!
Ich komm nicht weiter,
dabei bin ich doch helle!
Komme nicht weiter,
nur noch ein Leben,
mein Herz beginnt vor Angst zu beben.
Doch da! Ein Hoffnungsschimmer!
Am Horizont erscheint ein Glimmer.
Ein Spieleberater, hilfreich und gut,
nun faß ich wieder neuen Mut.
Ich wäre nie dem Ziele nah,
wäre der Spieleberater nicht da.

Daniel Costa Pinheiro, Backnang

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

BUCH ODER VIDEOSPIEL

Das Thema des nächsten Forums richtet sich nicht nur an Videospielfans, sondern auch an Kritiker von Videospielen. Wir wollen von Euch wissen, ob Ihr der Meinung seid, daß Videospiele Eure Kreativität und Fantasie anregen oder eher nicht. Schreibt uns, welche Spiele Euch angeregt haben, Geschichten oder Gedichte zum Spiel zu schreiben, welche Charaktere Euch dazu verleitet haben, ein Bild von ihnen zu zeichnen und welches Spiel Euch vielleicht sogar inspirierte, ein Hörspiel oder ein Video daraus zu machen. Schreibt uns aber auch, falls Ihr der Meinung seid, daß Eure Fantasie eher von einem guten Buch oder einem spannenden Spielfilm angeregt wird. Wir warten auf Eure Briefflawine!

Was lange währt wird endlich gut!

Der freundlich lächelnde junge Mann auf dem Foto heißt Michael Kiekhöfel und wohnt in Kempen. Er teilt uns mit, daß er den Club Nintendo schon etliche Male angeschrieben habe. Logisch, daß es sein größter Wunsch ist, endlich einmal im Club Nintendo Magazin abgebildet zu werden. Die Hobbies des 13jährigen sind – neben dem Nintendospielen – das Sammeln von Comic-Heften, Bücher lesen, lernen (?), zeichnen und mit seiner Hündin Anka zu spielen. Nach eigenen Aussagen ist er ein großer Fan von Rollenspielen. Deshalb kann er es kaum noch erwarten, daß LUFIA erscheint. Nur keine Bange, lieber Michael! Wenn Du diese Zeilen liest sollte der neue Rollenspiel-Kracher bereits im Regal Deines Nintendo-Händlers sehnsüchtig auf Dich und viele andere Fans warten.

Michael Kiekhöfel

Eine Hundenärrin liebt das Abenteuer

Auch Adrienne Koleszeir aus Freital ist eine Hundenärrin. Sie hat uns gleich ein Foto mitgeschickt, auf dem sie mit ihrem Hund zu sehen ist. Außerdem besitzt sie noch zwei Meerschweine – Tom und Jerry –, die sie liebend gerne ärgert. Ihre Hobbies sind Super Nintendo spielen, Club Nintendo Magazine lesen, CD's hören und Bravo lesen. Zu ihren Lieblingsspielen gehören Links Abenteuer. Auf Platz eins und zwei ihrer Faves finden sich deshalb auch die beiden ZELDA-Spiele für das Super Nintendo Entertainment System und den Game Boy.

Adrienne Koleszeir

Mit diesem Modul legt Kirby sein Meisterstück vor! Nicht weniger als acht verschiedene Spielvarianten machen Kirby's Fun Pak zu einem Muß für alle Fans des rosafarbenen Helden. So vielseitig hat man den kleinen Knödel noch nie erlebt. Er hüpft und fliegt munter durch die verschiedenen Jump'n'Runs, übt sich in einem Action-Adventure als Schatzsucher, haut bei dem Spiel Megaton Punch kräftig den Lukas und überzeugt außerdem noch durch echte Samurai-Kämpfer-Qualitäten.

Ihr seht, Kirby hat alle Hebel in Bewegung gesetzt, um Euch den vielseitigsten Spielespaß aller Zeiten zu ermöglichen. Auf den folgenden Seiten wollen wir das tolle Jump'n'Run Springbreeze wenig genauer unter die Lupe nehmen. (mp)

KIRBY'S FUN PAK

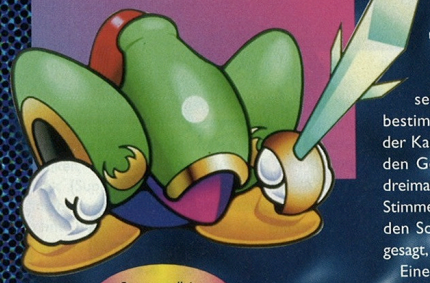
Kirby – ein echter Tausendsassa

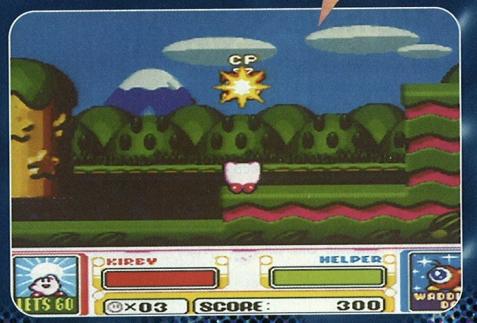
Nicht nur die vielen verschiedenen Spiele sind es, die dieses Modul so interessant machen. Auch Kirby besticht wieder einmal durch seine unübertroffenen Verwandlungskünste. Wenn sich ihm ein Gegner in den Weg stellt, so holt er einfach tief Luft und saugt den erstaunten Widersacher ein. Alles weitere ist dann wirklich kein Kunststück mehr.

Ein Druck nach unten auf dem Steuerkreuz oder auf den A-Knopf läßt Kirby die Fähigkeit des Gegners annehmen, den er gerade verschluckt hat. Auf diese bequeme Art und Weise kann Kirby über 20 verschiedene Fähigkeiten annehmen.

Die meisten Fähigkeiten, wie beispielsweise als Schwert-Kirby oder als Kämpfer-Kirby, lassen sich beliebig oft einsetzen. Es gibt aber auch Fähigkeiten, die nur in einer bestimmten Anzahl zur Verfügung stehen. Ein gutes Beispiel ist der Karaoke-Kirby. Wenn Kirby den wie ein Mikrofon aussehenden Gegner eingesaugt hat, kann er dessen Fähigkeit genau dreimal einsetzen. Als Karaoke-Kirby läßt die lustige Kugel ihre Stimme so laut erschallen, daß alle Gegner in Reichweite von den Schallwellen aus dem Weg geräumt werden. Aber wie gesagt, es funktioniert in diesem Fall nur dreimal.

Eine weitere Besonderheit ergibt sich, wenn Kirby zwei Gegner auf einen Schlag einsaugt. Dann erscheint in der Statusanzeige das Wort „MIX". Auf Knopfdruck (A) startet das Roulette, ein nochmaliger Druck auf den A-Knopf hält das Roulette an. Kirby übernimmt dann die danach angezeigte Fähigkeit.





Freunde für's Leben

Kirby ist von Natur aus ein recht geselliger Knödel. Deshalb gibt es für ihn auch kein größeres Vergnügen, als zu zweit durch die Lande zu ziehen. In diesem Spiel haben die Progammierer von HAL ihm den Gefallen getan und ihm einen Kumpel zur Seite gestellt, der auf Knopfdruck erscheint. Immer wenn Kirby eine besondere Fähigkeit besitzt, kann er diese an einen Freund abtreten. Kirby steht dann zwar erst einmal ohne besondere Fähigkeit da, aber sein Partner räumt unter den Gegnern mächtig auf. Außerdem kann Kirby ja jederzeit einen Gegner einsaugen und damit dessen Fähigkeit annehmen. Besonderen Spaß macht dieses Spiel im Duett dann, wenn Ihr zu zweit spielt. Dann wird jede Figur von einem anderen Spieler gelenkt. Man kann sich verschiedene Angriffstaktiken und Vorgehensweisen ausdenken. Gegen ein eingespieltes Team hat selbst der hartnäckigste Gegner kaum eine Chance. Wenn Kirby zusammen mit seinem kleinen Helfer durch die Lande zieht, haben die unzähligen Bösewichte nichts mehr zu lachen.

Kirby's Fun Pak ©1995/1996 NINTENDO/HAL LABORATORY, INC.

SPRING BREEZE

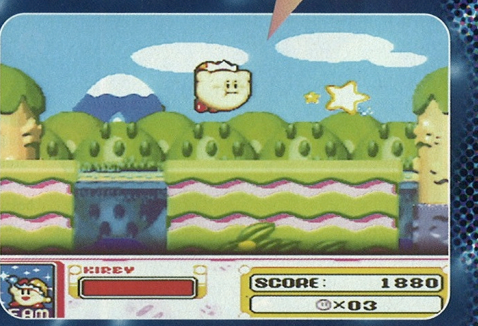
ZOOM IN

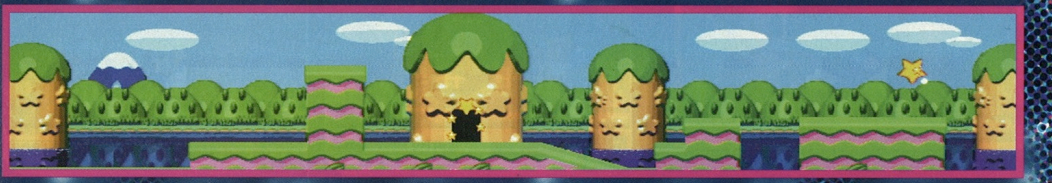
LEVEL 1 – GREEN GREENS

Es grünt so grün, wenn Kirby sich auf den Weg macht, um den bösen König Nickerchen aufzustöbern. Dieser fiese Monarch hat sich nämlich sämtliche Essensvorräte des Traumlandes unter den Nagel gerissen. Die Bewohner sind mächtig sauer und doch ein wenig ratlos. Aber Kirby zögert keine Sekunde und macht sich sofort auf die Suche. Vier aufregende, bunte Level muß unser Lieblingsknödel durchwandern, bevor König Nickerchen persönlich zum großen Duell einlädt. Ob den Bewohnern des Traumlandes noch lange der Magen knurrt, das liegt jetzt einzig und alleine an Euch.

ABSCHNITT 1-1

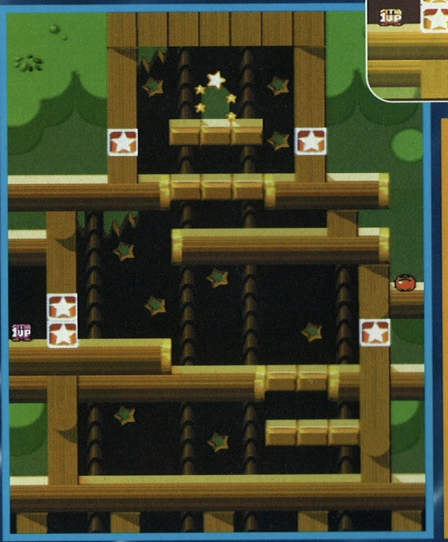
Hier kann Euch noch nicht allzuviel passieren. In diesem Abschnitt tummeln sich nur wenige Gegner. Und wenn Kirby den ersten aufgesaugt und damit dessen Fähigkeit angenommen hat, ist er bestens ausgerüstet. Ihr müßt allerdings darauf achten, nicht in einen der Abgründe zu stürzen. In diesem Falle ist sofort ein Versuch dahin. Aber zum Glück kann Kirby ja nicht nur auf seinen Stummelchen flitzen, sondern auch elegant durch die Lüfte gleiten. Somit sollte es eigentlich kein Problem sein, über die gähnenden Abgründe hinwegzuflattern. Wenn Ihr durch das erste Sternentor marschiert, findet Ihr einen Bonusraum. Dort lauert zwar ein Gegner auf Euch, doch es gibt auch einen Energie-Container zu entdecken. Solltet Ihr in den ersten Auseinandersetzungen schon ein wenig Energie verloren haben, dann könnt Ihr an dieser Stelle wieder auftanken. Nachdem Ihr den Raum verlassen habt, führt Euch Euer weiterer Weg zu dem Warp-Stern, den Ihr rechts auf der Karte gut sehen könnt.





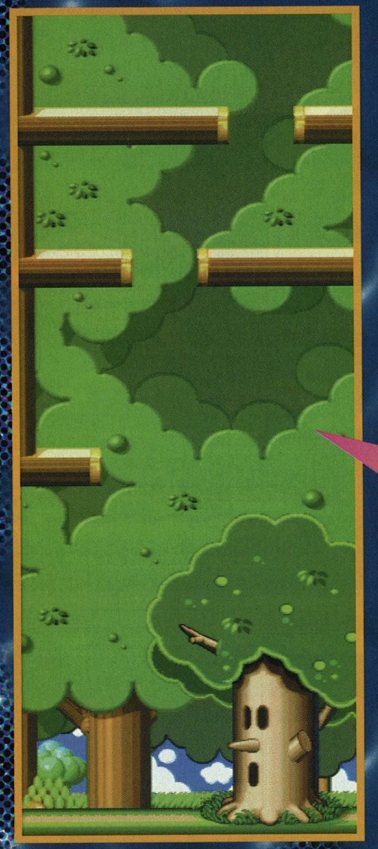
ABSCHNITT 1-2

Hier lauert der erste Zwischengegner auf Euch. Doch keine Angst, Kirby ist gut in Form und steckt den kleinen Bösewicht locker in die Tasche. Zur Belohnung findet er in diesem Abschnitt einige Leckereien, die seinen Energievorrat wieder auffüllen. Weiter geht die spannende Reise zum nächsten Abschnitt.



ABSCHNITT 1-3

Hier wartet ein blitzsauberes 1-Up darauf, von Kirby eingesackt zu werden. Die Blöcke, die den Durchgang zunächst versperren, saugt Kirby einfach ein. Eine seiner leichtesten Aufgaben. Auf der rechten Seite der Karte könnt Ihr eine Energietomate sehen. Schnappt sie Euch, denn nach diesem Abschnitt folgt die Krönung des ersten Levels. Der erste Endgegner wartet auf Euch!



ABSCHNITT 1-4

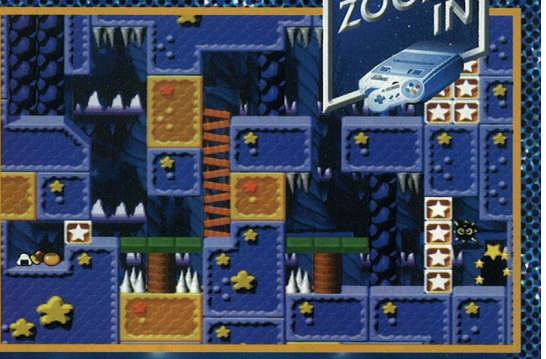
Ja, ist es denn die Möglichkeit? Ein Baum lauert auf Kirby. Stump Stumpf ist Kirby-Fans natürlich ein Begriff. Er läßt rote Äpfel auf Kirby herabsausen und schießt mit kleinen Wölkchen. Doch wenn Kirby eine besondere Fähigkeit eines Gegners angenommen hat, kann er den Baum ohne große Probleme besiegen. Ansonsten muß Kirby die herabfallenden Äpfel aufsaugen und sie mit voller Wucht Stump Stumpf entgegenpusten. Keine Bange, Ihr schafft das schon!

Kirby versetzt Stump Stumpf den ersten Treffer...

...und bald darauf ist der Kampf beendet!

LEVEL 2
FLOAT ISLANDS

Diese Insel hat es wirklich in sich. Zunächst muß Kirby ein paar Meter schwimmen, um hinüberzugelangen. Doch schnell wird dem rosafarbenen Helden klar, daß dies kein Urlaubsparadies im klassischen Sinne ist. Überall lauern gefährliche Gegner, die nicht mit sich spaßen lassen. Doch Kirbys Tatendrang ist mal wieder nicht zu bremsen. Wenn es um den Sieg der Gerechtigkeit geht, kann ihn niemand aufhalten.



ABSCHNITT 2-2

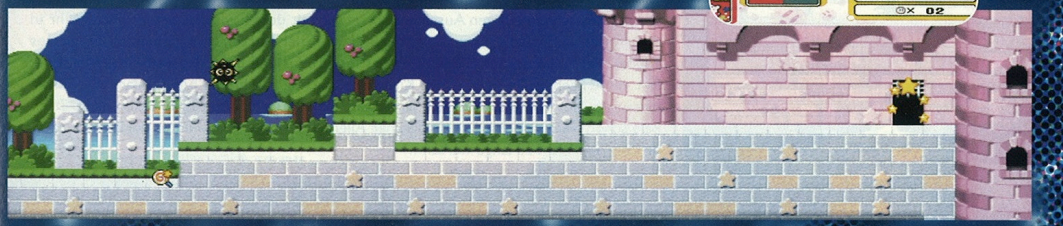
Nachdem Ihr im ersten Abschnitt durch das angenehm temperierte Wasser zu Float Islands herübergeschwommen seid, erwartet Euch an dieser Stelle ein Raum, in dem es viel zu entdecken gibt. Wenn Ihr beispielsweise die Blöcke in der oberen rechten Ecke zerstört, kommt dahinter ein Eingang zu einem Bonusraum zum Vorschein. Hier könnt Ihr ein Extraleben im Wasser herumschubbern sehen. Natürlich taucht Kirby sofort unter. Ein besonders unangenehmer Gegner lauert vor dem Endes des Abschnitts. Die Elektro-Bruzzler kann Kirby nicht besiegen, auch wenn er sich noch so mächtig ins Zeug legt. Er muß also versuchen, sich an ihnen vorbeizuschmuggeln. Bei seinem Körperumfang keine leichte Sache.

Dank seiner bekannten Spürnase hat Kirby den hinter den Blöcken versteckten Eingang entdeckt.

Wenn Kirby irgend etwas nicht leiden kann, dann ist es, wenn er sich platt wie eine Flunder machen muß.

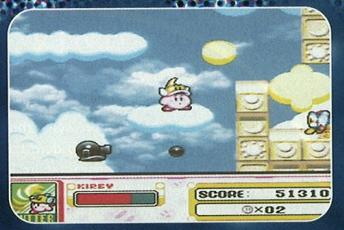
ABSCHNITT 2-3

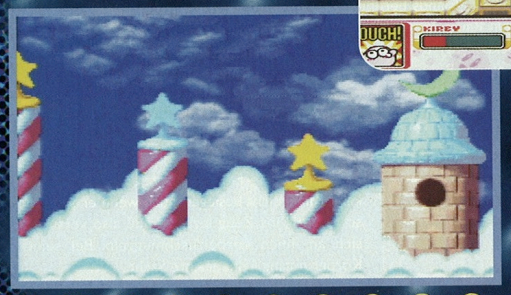
Nie war es so einfach, durch einen Abschnitt hindurchzuflitzen! Seht Ihr den kleinen Lolly links auf der Karte liegen? Dieser ist der Schlüssel zum Erfolg. Denn er macht aus Kirby im Handumdrehen einen Super-Kirby. Und Super-Kirby muß sich wirklich vor keinem Gegner mehr fürchten. Er ist nicht nur unverwundbar, sondern setzt seine Widersacher durch bloßes Berühren außer Gefecht. Wenn Ihr Euch ein wenig beeilt, dann erreicht Kirby in diesem Zustand sogar den Zwischengegner, den er dann in Windeseile besiegen kann. Auch der Weg bis zum finalen Gegner dieses Levels ist dann nicht mehr weit. Ihr müßt nur noch einen Abschnitt hinter Euch bringen, bevor die nächste große Herausforderung wartet. Dieser Endgegner macht Kirby in Form von zwei Fillepitzen, die grüne Blöcke vor sich herschieben, großen Ärger. Doch auch dieser Kampf geht einmal zu Ende und die Reise ins dritte Level steht bevor.



LEVEL 3 – BUBBLY CLOUDS

In diesem Level muß Kirby beweisen, daß er wirklich schwindelfrei ist. Denn hoch über den Wolken gilt es, die abgefahrensten Abenteuer zu bestehen. Auch hier lauern wieder unzählige Gegner, gemeine Fallen und tolle Überraschungen. Begleitet Kirby auf seinem Trip hoch über den Wolken!





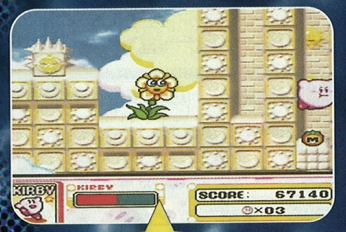
Huch! Da scheint Kirby aber mächtig mit einer Kanonenkugel kollidiert zu sein!

ABSCHNITT 3-1

Jetzt geht's aber los! Gleich zu Beginn des Levels wird Kirby nicht nur mit fiesen Gegnern konfrontiert, auch die beiden Kanonen feuern volles Rohr los. Dabei war Kirby früher doch selbst einmal Kanonenkugel gewesen! Bevor Kirby übereifrig gleich durch das Sternentor in den nächsten Abschnitt spurtet, solltet Ihr auf jeden Fall noch die Leckereien rechts vom Eingang auffuttern. Zuviel Energie hat noch keinem Knödel geschadet!

Doch rechts wartet schon ein Leckerchen, das den Energiehaushalt wieder in Ordnung bringt.

Mit großem Appetit futtert sich Kirby zu dem 1-Up und zu dem Eis durch.



Gleich wird die Power-Tomate Kirbys Energieleiste wieder voll auffüllen.

ABSCHNITT 3-5

Direkt nach einer heftigen Auseinandersetzung mit dem Zwischengegner gelangt Ihr in diesen Abschnitt des dritten Levels. Wie Ihr auf der Karte schon sehen könnt, gibt es wieder viel zu entdecken. Leider sind das leckere Eis und das 1-Up von einer Wand aus Blöcken umgeben. Da heißt es für Kirby also mächtig zuschlagen oder einfach die Blöcke einsaugen. Geschmackssache! Ach ja, vergeßt die Energietomate rechts unten nicht. Denn bald schon wartet der nächste Endgegner. Allerdings ist der Boden unter der Tomate recht brüchig, also nicht zu lange warten...

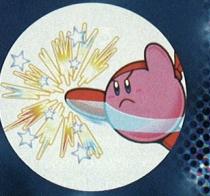
Das große Duell...

...steht jetzt ganz kurz bevor. Das letzte Level treibt die Spannung auf den Höhepunkt. König Nickerchen kann es kaum erwarten, aus Kirby einen Serviettenknödel zu machen. Doch Kirby kennt wie immer keine Furcht und steigt mutig in den Ring. Es liegt jetzt an Euch, ob es ihm gelingt, König Nickerchen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Die Bewohner des Traumlandes wären Euch sicher für immer und ewig dankbar.

Voller Angriffslust stürzt sich König Nickerchen auf Kirby!

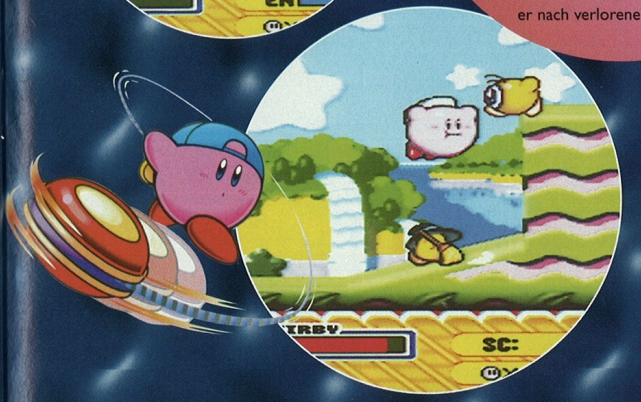
Doch er fängt sich gleich seinen ersten Treffer ein...

...und fliegt kurz darauf in hohem Bogen aus dem Ring.



Soll das alles gewesen sein???

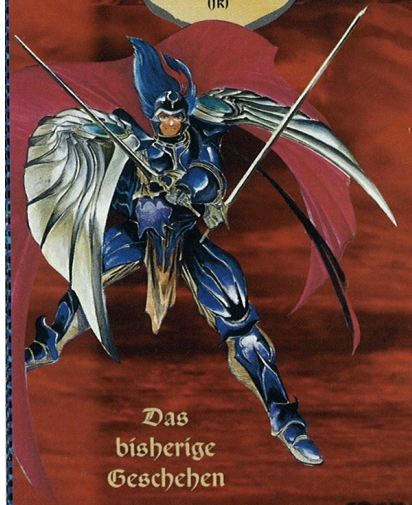
Oh nein! Liebe Freunde des gepflegten Videospiels, Springbreeze ist doch nur der lockere Aufgalopp. Es warten nicht weniger als sieben weitere Games darauf, von Euch gezockt zu werden. An Vielseitigkeit ist dieses Modul wirklich nicht zu überbieten. Damit ist dauerhafter Spielspaß garantiert. In der nächsten Ausgabe werden wir Kirby bei einer geheimnisvollen Schatzsuche begleiten. In THE GREAT CAVE OFFENSIVE sucht er nach verlorenenSchätzen.



Lufia

Nordwesthöhle Lunaria

Der Krieger Maxim und seine Freunde sind aufgebrochen, um das Böse in Gestalt der Höllenfürsten zu bekämpfen. Da bleibt keine Zeit für Verschnaufpausen. Worauf wartet Ihr also noch? Es gibt noch viel zu tun, bevor das abenteuerliche Land Lufia von den Mächten des Bösen befreit ist...
(jk)

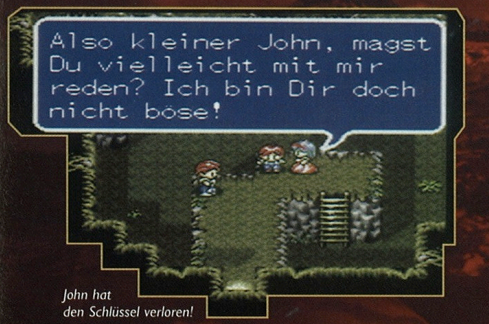


Das bisherige Geschehen

Tia, die Ladenbesitzerin aus Taia, hat sich Maxim angeschlossen. Zusammen ziehen sie nach Lunaria. Der regierende König Lunarias bittet die beiden, ihm die gestohlene Krone wiederzubeschaffen. Im Kellergewölbe des Schlosses stoßen Maxim und Tia auf die beiden Diebe Berti und Boris. Sie schaffen es, ihnen die Krone abzunehmen und bringen diese unverzüglich zurück zum Thronsaal. Der König ist so erfreut, sein Schmuckstück wieder in Händen halten zu können, daß er Maxim eine hohe Belohnung überreicht.
Der junge Recke und seine Gefährtin besuchen daraufhin die Stadt Lunaria, rüsten sich aus und sprechen mit den Einwohnern. Sie erfahren, daß der Tempel nach Tanbel verschlossen ist und sich der Schlüssel für die Tür angeblich in der Höhle im Nordwesten Lunarias befindet.

Maxim und Tia haben die Krone gefunden.

Wenn die drei Schalter aktiviert werden, öffnet sich die Tür.



John hat den Schlüssel verloren!

A John und der Schlüssel

Am Eingang der Nordwesthöhle treffen Maxim und Tia auf einen kleinen Jungen aus Lunaria. Er erzählt ihnen nach einigem Zögern, daß er im Besitz des Schlüssels für den Tempel nach Tanbel war und in der Höhle Schatzsucher spielen wollte. Plötzlich tauchte ein schreckliches Monster auf. Es jagte dem jungen Burschen eine solche Angst ein, daß er sich mit der einzigen brauchbaren Waffe, die in Reichweite war, wehren wollte. Er warf also den wichtigen Schlüssel auf das Monster und rannte schnell weg. Das Monster nahm den Schlüssel an sich und verschwand wieder in die Höhle. Maxim ist richtig sauer, denn nun muß er die Nordwesthöhle erforschen, um an den Schlüssel heranzukommen.

Hier befindet sich ein unsichtbarer Schalter!

B Der Trick mit den Schaltern

In diesem Raum steht Ihr vor einem kleinen Problem. Hier befinden sich eine verschlossene Tür, zwei Krüge und drei Schalter. Um die Tür zu öffnen, müssen alle Schalter betätigt werden. Wie soll das gehen, wenn man nur zwei Krüge zur Verfügung hat? Die Lösung des Rätsels ist relativ einfach. Stellt zunächst die beiden Krüge auf die Schalter und versucht anschließend einen der Gegner in diesem Raum auf den dritten Schalter zu locken. Sobald die beiden Krüge auf den Schaltern stehen und der Gegner den dritten Schalter betätigt, öffnet sich die Tür und Ihr könnt weitergehen.

C Die geheime Treppe

Wenn Ihr den Raum betretet, könnt Ihr zunächst noch nichts entdecken. An einer Stelle befindet sich ein unsichtbarer Schalter, der die Treppe auf der anderen Seite erscheinen läßt. Damit die Treppe nicht wieder verschwindet, müßt Ihr einen Krug auf den unsichtbaren Schalter stellen. Nun könnt Ihr den Raum verlassen und ganz außen herum laufen, um den Raum mit der geheimnisvollen Treppe von unten betreten zu können. Die Treppe führt Euch direkt zu einer Schatzkiste, in der sich die Federrüstung befindet.

Lufia © TAITO 1996

D Büsche und Bomben

Unter dem obersten Busch befindet sich ein Schalter, der die Treppe zur Anhöhe erscheinen läßt. Schlagt zunächst alle Büsche weg, um den Schalter freizulegen. Jetzt könnt Ihr damit beginnen, den Stein nach oben zu schieben. Steht Euch ein Busch im Weg, müßt Ihr eine Bombe legen, zum Stein zurücklaufen, die Bombe explodieren lassen und den Stein schnell um ein Feld nach oben verschieben. Das müßt Ihr so lange machen, bis Ihr den Schalter erreicht habt.

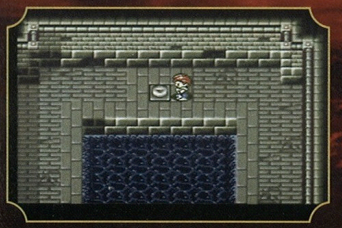
E Der Tell-Schuß

Nachdem Ihr die Treppe entdeckt habt, könnt Ihr ein Stück nach links oben laufen. Dort befindet sich ein Schalter, den Ihr umlegen müßt. Postiert Euch rechts vom Schalter und schießt mit einem Pfeil darauf, damit der Hebel umgelegt wird. Das Ergebnis dieses geschickten Pfeilschußes ist das Verschwinden der Felswand!

Vorsicht, jetzt verschwindet die Felsbarriere.

F Wer schiebt, der siegt!

An dieser Stelle müßt Ihr zunächst einmal die beiden untenstehenden Säulen ins Wasser schieben, um den kleinen Fluß überqueren zu können. Schiebt nun die oberen Säulen nach ganz rechts und dann nach unten ins Wasser. Ihr habt Euch jetzt einen kleinen Steg gebaut auf den Ihr Euch stellen könnt. Wenn Ihr die rechte Wand abtastet, könnt Ihr einen geheimen Durchgang entdecken, der Euch geradewegs zu einer gut verborgenen Schatztruhe führt. Hier findet Ihr den Hexenring, der von Tia getragen werden kann.



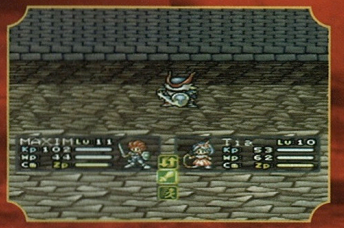
Einfach über die Schalter laufen und das Schicksal nimmt seinen Lauf.

G Wasser marsch!

Um an Punkt 24 der Karte zu gelangen, müßt Ihr zunächst zwei Schalter betätigen. Durch deren Mechanismus wird der Raum geflutet und der Steg über den Graben angehoben. Entnehmt der Karte, welchen Weg Ihr laufen müßt, damit Ihr die Sache etwas beschleunigen könnt. Schließlich wartet der Endgegner dieser Höhle auf Euch und hat den Schlüssel zum Tempel nach Tanbel noch in seinem Besitz!

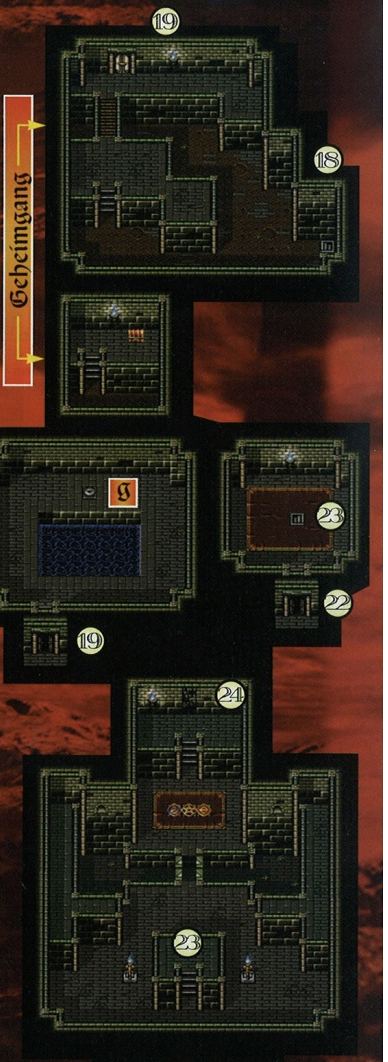
H Der Königsgoblin

Wenn Ihr den Raum geflutet habt, könnt Ihr Euch bei Punkt 24 durch die Wand bomben und gelangt zum Endgegner. Der Königsgoblin hat den Schlüssel an sich genommen und rückt ihn freiwillig nicht mehr heraus. Eine Schlacht bahnt sich an. Der Goblin ist nicht besonders mutig und ruft ständig nach Verstärkung. Ihr solltet deshalb Eure Angriffe auf den Königsgoblin konzentrieren. Ist er besiegt, könnt Ihr Euch seinen Komplizen widmen. Wichtig ist, daß Ihr während des Kampfes stets auf Eure Energieleiste achtet. Nach dem Kampf erhaltet Ihr endlich den Schlüssel für den Tempel nach Tanbel. Nach einer kurzen Stippvisite in Lunaria, wo Ihr Euch im Hotel wieder aufladen könnt, ziehen der Held und seine Begleiterin nach Tanbel, wo sie neue Abenteuer und ein neuer Verbündeter erwarten. Mehr davon erfahrt Ihr in einer unserer nächsten Ausgaben.



Der erbitterte Kampf gegen den Königsgoblin kann beginnen.

ZOOM IN



Tanbel

1 Laden
2 Kirche
3 Zauberladen
4 Hotel
5 Waffenladen
6 Guy

DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S Double Trouble!

Wie nicht anders zu erwarten, ist der Run auf den dritten Teil der DONKEY KONG COUNTRY-Saga wieder einmal riesig. Vor Weihnachten meldeten viele Händler „Ausverkauft!". Das Geheimnis des Erfolges ist schnell gelüftet. Die Rare-Programmierer haben sich erneut mit viel Liebe zum Detail ans Werk gemacht und ein Spiel geschaffen, das in Bezug auf Grafik und Kreativität erneut Maßstäbe für das Super Nintendo setzt. Zögert nicht und begleitet Dixie und Kiddy auf ihrer abenteuerlichen Reise. Nur mit Eurer Unterstützung wird es ihnen gelingen, ihre entführten Freunde Diddy und Donkey Kong wieder zu befreien. (mp)

KREMWOOD FOREST

Willkommen in der zweiten Welt! In der letzten Ausgabe haben wir Euch ja schon die zahlreichen Aufgaben und Herausforderungen beschrieben, die Dixie und Kiddy rund um den Orangatanga-See zu bewältigen hatten. Doch das war nur ein lockerer Aufgalopp. Denn Kremwood Forest präsentiert sich als düsterer Wald, der selbst Robin Hood einen Angstschauer über den Rücken jagen würde. Doch Dixie und Kiddy haben sich die Rettung ihrer Freunde ganz fest vorgenommen und weichen auch vor den finstersten Gesellen nicht zurück. Die zweite Welt steckt voller Überraschungen...

WO IST DIE DK-MÜNZE???

Ja, in diesem Level ist sie gar nicht so einfach zu finden. Wer einfach nur so durchflitzt, wird sie schwerlich entdecken. Aber wer mit offenen Augen durchs Leben geht bzw. durch die Bäume nach oben klettert, der wird sie doch

Genau von dieser Stelle aus muß Kiddy die bezaubernde Silke, äääh... Dixie in die Höhe werfen.

Jetzt sind es nur noch wenige Schritte bis zum Stahlfaß und dem Hüter der DK-Münze.

entdecken. Einen kleinen Tip wollen wir Euch jedoch nicht vorenthalten: Direkt nachdem Ihr Euch den Buchstaben N ersprungen habt, geht es nach rechts aus dem Baum heraus, wo auch ein DK-Faß in der Luft schwebt. An dieser Stelle müßt Ihr als Kiddy rechts auf den hervorstehenden Ast springen, Dixie auf die Schultern nehmen und sie dann im Sprung nach oben werfen. Schon landet sie auf einem höheren Ast, der Weg zum Hüter der DK-Münze ist sofort gefunden. Feuert ihm das Stahlfaß um die Ohren und die DK-Münze gehört Euch.

LEVEL 2-1 – FEINE FÄSSER-FIESTA

Die Affen feuern aus allen Rohren, doch Dixie und Kiddy verstecken sich hinter einem Faß.

Der Sprung über die fiese Brummsel bereitet der flotten Dixie kein Problem.

Normalerweise ist es ja eine der Lieblingsbeschäftigungen der beiden netten Affen, in den Bäumen herumzuturnen. Doch in diesem Level wird aus dem Lieblingshobby eine ziemlich ernste Angelegenheit, denn überall lauern fiese Gegner. Zum Beispiel werfen freche Affen mit Kokosnüssen und haben einen Heidenspaß daran, Dixie und Kiddy auf ihrem Weg nach oben zu behindern. Die Beiden müssen nämlich in den ausgehöhlten Baumstämmen nach oben klettern, um ihr Ziel zu erreichen.

LEVEL 2-2 – FLOTTE FLUSS-FLITZEREI

Jetzt geht die Party richtig los! Gegen dieses Level wirkt ein olympischer 100-Meter-Lauf wie ein Schneckenrennen. Denn Eure Aufgabe ist es nicht nur, wieder einmal die Buchstaben K-O-N-G einzusammeln, diverse Bonusräume aufzustöbern und die DK-Münze zu erkämpfen, sondern das Level auch noch in einer bestimmten Zeit zu beenden. Diese Zeit gibt Euch der Bär Brash vor. Er ist von sich selbst ziemlich überzeugt und glaubt nicht im Schlaf daran, daß jemand seine Zeit schlagen könnte. Sollte es Euch trotzdem gelingen, so könnte ein Besuch in seiner Hütte auf alle Fälle von Vorteil sein. Denn Brash wird dann vor Wut wie ein Verrückter auf seinen Tisch trommeln. Vielleicht ergibt sich daraus ja etwas. Man kann nie wissen...

Während Dixie vorneweg flitzt, hat Kiddy schon mächtig mit den stechlustigen Insekten zu kämpfen.

Damit Ihr Euch auf die flotte Fluß-Flitzerei schon etwas vorbereiten könnt, bilden wir auf dieser Seite eine Karte des Levels ab. Denn Ihr lauft nicht nur gegen die Zeit, sondern auch gegen einen Schwarm lästiger Insekten. Wenn Ihr zu langsam unterwegs seid, stechen sie gnadenlos zu. Auf die Plätze, fertig, los!!!

© 1996 Nintendo/Game by Rare, Ltd.

Kleiner Vogel flieg!

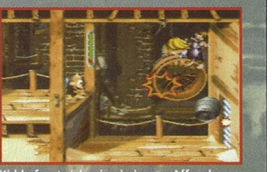
Macht Euch keine Gedanken, wenn Ihr gleich zu Beginn des Levels auf eine verschlossene Tür stoßt, hinter der ein Vogel in einer Kiste versteckt ist. Ihn könnt Ihr erst ganz zum Schluß befreien, wenn Ihr euch von oben durch alle Falltüren hindurchsausen laßt. (Was übrigens ein Riesenspaß ist!) Dieser Vogel ist ziemlich nützlich, denn er fliegt so hoch, daß er an den Buchstaben G herankommt, der von einem anderen Flattervogel bewacht wird. Wenn es Euch gelingt, Euren treuen Piepmatz bis zum Ende des Levels und damit über die rote Stechbrummsel hinwegzulocken, dann beschert er Euch sogar einen blauen Ballon, der ja bekanntermaßen drei Extraleben wert ist. Also paßt gut auf Euren gefiederten Kumpan auf!

Jetzt muß Dixie einen ordentlichen Hüpfer auf's Parkett legen, um ihren gefiederten Begleiter nicht zu verlieren.

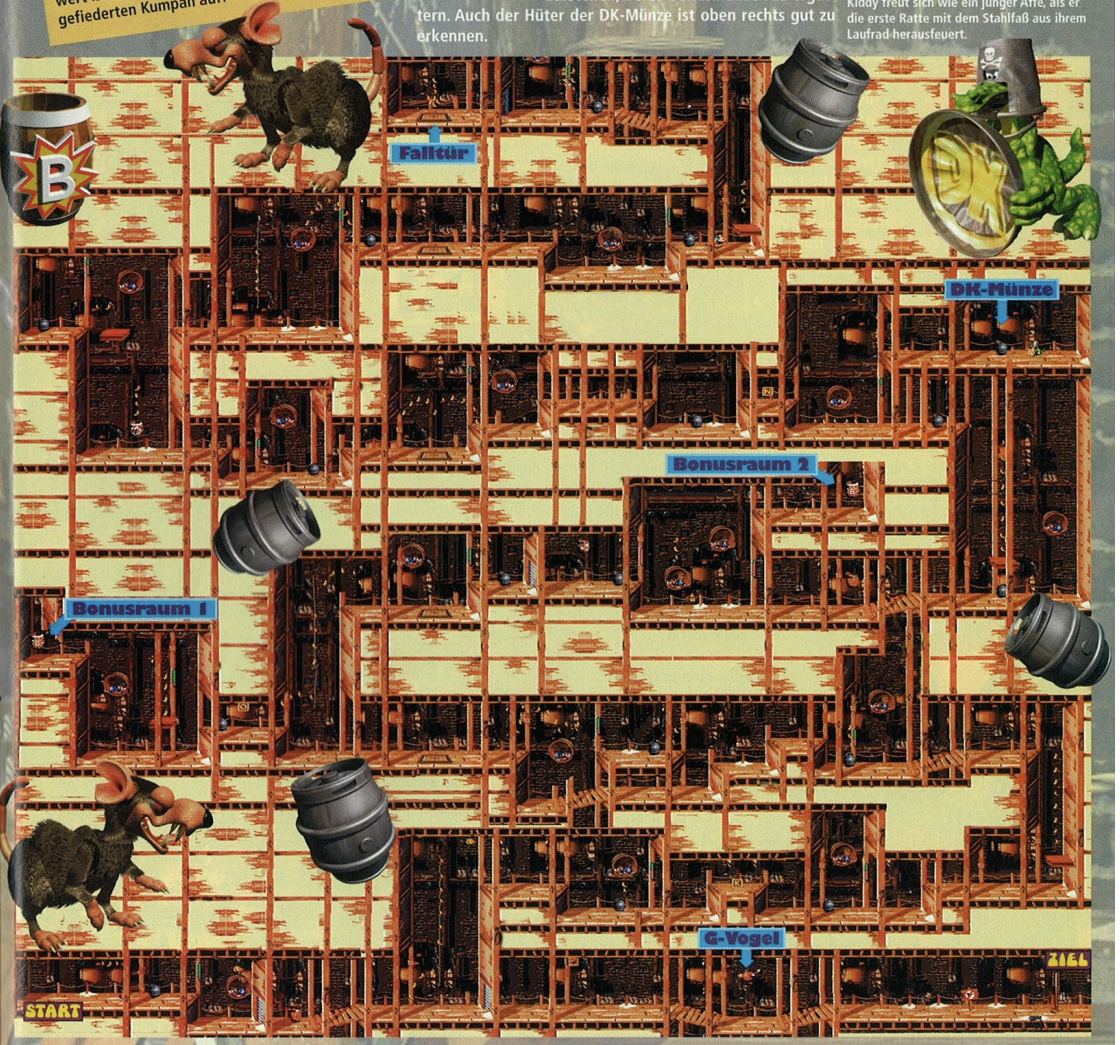
LEVEL 2-3 – ALLERLEI GESCHREI

ZOOM IN

Hier ist das Geschrei bzw. Gequieke wirklich riesengroß. Denn es ist Eure Aufgabe, die Ratten aus ihren Laufrädern zu vertreiben. Und wie macht man das am geschicktesten? Ganz einfach! Nehmt eines der stets griffbereiten Stahlfässer zur Hand und ballert drauflos, was das Zeug hält. Keine Angst, wenn einer der Würfe sein Ziel verfehlt. Denn wie von Geisterhand tauchen die Stahlfässer immer wieder auf. Auf der abgebildeten Karte könnt Ihr genau sehen, wo die Bonusfässer versteckt sind. Es sollte eigentlich kein Problem darstellen, beide Bonusmünzen zu ergattern. Auch der Hüter der DK-Münze ist oben rechts gut zu erkennen.



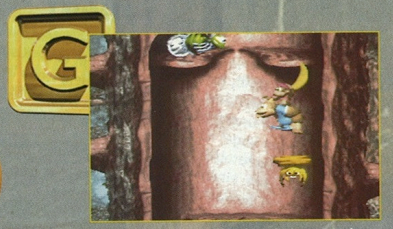
Kiddy freut sich wie ein junger Affe, als er die erste Ratte mit dem Stahlfaß aus ihrem Laufrad herausfeuert.



LEVEL 2-4

SPRINGENDE SPINNEN

Und erneut gilt es für Dixie und Kiddy, im Inneren zweier Baumstämme ganz nach oben zu klettern. Diesmal gehen ihnen aber niedliche Springspinnen zur Hand. Wenn sich die beiden Affen auf die Spinnen stellen, hüpfen diese los und transportieren ihre affige Fracht weiter nach oben. Doch ganz so einfach, wie sich das anhört, ist es auch nicht. Denn es lauern in jeder Ecke stechende Insekten, die es gar nicht gut mit Euch meinen. Also paßt immer schön auf, wohin Ihr springt bzw. wohin Ihr Euch von den Spinnen katapultieren laßt. Ihr hättet gerne noch ein paar Tips? Na, wir wollen Euch ja nicht gleich alles verraten. Aber soviel flüstern wir Euch zu: Nachdem Ihr den Buchstaben K entdeckt habt, lauft Ihr nach links und hüpft dann zwischen den Bäumen nach unten. Dort wartet in einer Kiste der Papagei Squawks, der Euch in diesem Level viel Arbeit abnimmt. Er spuckt Kokosnüsse und flattert flott bis zum Tier-Stopschild. Danach müßt Ihr Euch alleine durchschlagen. Ihr wollt auch noch wissen, wo die DK-Münze ist? Dann solltet Ihr einen Blick auf unsere Hotline-Seite werfen.



Nachdem die beiden Affen das Prinzip verstanden haben, macht ihnen die Hüpferei mächtigen Spaß.

Peng! Das Holzfaß zerplatzt und der nette Papagei Squawks flattert lustig heraus.

An dieser Stelle muß man schon genau hinschauen, um den Buchstaben O durch das Laub schimmern zu sehen.

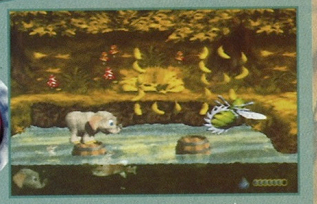
LEVEL 2-5

FÄSSER-FIASKO

Also, ob das mit den Fässern zu einem Fiasko wird, das hängt ganz von Euch ab. Denn eigentlich seid Ihr in diesem Level sehr gut ausgerüstet. Denn die ebenso charmante wie robuste Elefantendame Ellie bietet Euch ihre Dienste an. Und sie verfügt über Fähigkeiten, die eben nur Elefanten besitzen. Mit ihrem stattlichen Rüssel nimmt sie nicht nur Fässer auf, sondern kann auch eine ordentliche Menge Wasser einsaugen. Um Ellie Wasser trinken zu lassen, müßt Ihr einfach die L-Taste drücken. Wenn Ihr dann die R-Taste drückt, prustet sie aus vollem Rüssel los. Und das gefällt den Gegnern überhaupt nicht. Übrigens, eine Anzeige unten rechts am Bildrand informiert Euch immer über Ellies aktuellen Wasservorrat.

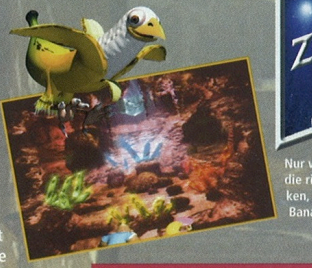
Doch Ellie kann noch mehr! Sie wirft die Fässer vom Land aus in hohem Bogen in die Luft, sodaß sie platschend im Wasser landen. Diese Fässer kann Ellie dann als Brücke nutzen, um trockenen Elefantenfusses an das andere Ufer zu gelangen. Natürlich beherrscht die Elefantendame auch einfachste Techniken, wie zum Beispiel das Draufhüpfen auf widerspenstige Gegner. Ihr seht, mit Ellie läßt sich eine Menge anfangen. Sie wird Euch mit etwas Übung sicher durch dieses Level begleiten und Euch damit die Tür zum Endgegner der zweiten Welt öffnen. Denn FÄSSER-FIASKO ist das letzte Level, bevor es in der zweiten Welt richtig ernst wird.

Die Bananen geben einen zarten Hinweis darauf, welche Tasten zu drücken sind, um Ellie Wasser prusten zu lassen.



Und schon muß der erste Gegner unter der neu erlernten Angriffstechnik leiden.

DIE GESCHICHTE MIT ARICH



Nachdem es Euch gelungen ist, die Bestzeit von Brash zu schlagen, ist für Euch der Weg zu Arichs Vorrat frei. Die unangenehme Spinne hat sich nämlich einen Vorrat der ganz besonderen Art zugelegt. Ein Bananenvogel wartet in der Höhle schon sehnlichst darauf, von Euch befreit zu werden. Das System ist schnell erklärt: Drückt einfach die farbigen Knöpfe Eures Controllers in der Reihenfolge, in der die bunten Kristalle in der Höhle blinken. Wenn Euch das gelingt, dann zerspringt das gläserne Gefängnis des Bananenvogels in tausend Teile und er flattert fröhlich über den Köpfen von Dixie und Kiddy. Die beiden Affen sind über diese gelungene gute Tat ebenfalls höchst erfreut und setzen frohen Mutes ihren Weg fort.

Nur wenn Dixie und Kiddy sich die richtige Kombination merken, schenken sie dem Bananenvogel die Freiheit.

Doch ihre gute Laune währt nicht allzu lange. Denn die Spinne Arich ist ziemlich sauer auf Dixie und Kiddy, weil die Beiden den Vorrat geplündert haben. Schnell wird unseren beiden Helden bewußt, daß die Spinne ein Endgegner der unangenehmen Sorte ist. Zunächst sind sie etwas ratlos, doch dann sehen sie, daß die Spinne ein Faß auf dem Rücken trägt. Und da Dixie und Kiddy ja nicht auf den Kopf gefallen sind, springen sie der Spinne auf denselben. Jetzt heißt es, das Faß zu schnappen, nach unten zu hüpfen und es der fiesen Spinne mit voller Wucht entgegenzudonnern. Wenn Ihr Arich am Kopf trefft, verzieht er wütend das Gesicht. Insgesamt vier solcher Treffer sind nötig, um den Endgegner zu bezwingen. Noch ein Tip am Rande: Da Dixie die Fässer über dem Kopf trägt, ist es mit ihr wesentlich leichter, die erforderliche Trefferzahl zu erreichen. Sie muß einfach nur zum richtigen Zeitpunkt in die Luft springen und der Spinne ordentlich Zunder geben. Arich überläßt Euch übrigens einen Flicken, wenn Ihr ihn besiegt habt.

Nach dem ersten Treffer verzieht die Spinne Arich ordentlich das Gesicht. Äußerst unangenehm!

Drei Treffer später haben Dixie und Kiddy der Spinne endgültig den Rest gegeben.

Ein Elefant kann doch nicht tauchen, oder?

Kann er doch! Zumindest wenn er Ellie heißt. Naja, so richtig tauchen kann sie auch nicht. Aber sie gibt sich mächtig Mühe. Genaugenommen geht es in diesem Level um eine bestimmte Stelle, an der selbst Ellie zunächst nicht weiter weiß. Sie schwimmt gemütlich durchs Wasser und entdeckt plötzlich unter sich ein Bonusfaß. Jetzt ist guter Rat teuer. So sehr sich Ellie auch bemüht, es will Ihr einfach nicht gelingen, das Faß zu erreichen. Leicht frustriert hüpft sie am anderen Ufer wieder aus dem Wasser. Doch zwei gute Freunde sind schon auf dem Weg, um ihr zu helfen. Die lustigen roten Käfer sausen heran und bilden für Ellie eine Brücke in der Luft. Wenn sie jetzt von rechts aus nacheinander auf die Käfer hüpft und sich dann aus dieser Höhe ins Wasser plumpsen läßt, ist der Weg zum Bonusfaß frei. Ihr könnt Euch sicher vorstellen, wie dankbar Ellie den beiden Käfern ist. Schließlich war es ihr fast etwas peinlich, daß sie das Faß nicht aus eigener Kraft erreichen konnte. Doch wozu hat man denn gute Freunde?

So sehr sich Ellie auch anstrengt, mit dem Tauchen klappt's einfach nicht.

Doch diese beiden netten Kumpels bauen ihr sozusagen eine tierische Brücke.

Und jetzt haut es auch mit dem Sprung in das Bonusfaß hin. Ellie ist glücklich!

DIE WEITERE STORY...

... birgt noch so manche abgefahrene Überraschung! Nachdem Ihr in Blunders Hütte einen kleinen Tip abgestaubt habt, solltet Ihr zurück zu Funky fahren. Der kann den Flicken nämlich bestens gebrauchen und wird für Euch in Windeseile ein neues Wassergefährt basteln. Dieses eröffnet Euch den Weg in die nächste Welt. Ihr habt die Wahl, ob Ihr Euer Glück zunächst in der Baboon-Bucht oder auf der Industrie-Insel Mekanos probieren wollt. Wo Ihr auch beginnt, es gibt viele harte Nüsse zu knacken! Laßt Euch überraschen!

Während Ihr rechts die Insel Mekanos seht, liegt ein Stückchen weiter links die idyllische Baboon-Bucht.

Die Welt Mekanos wartet mit kleinen Fieslingen auf, die mit Feuerbällen schießen.

In der Baboon-Bucht gilt es zunächst, die farbenfrohe Unterwasserwelt zu erkunden.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

NORDAMERIKA

Die Schlümpfe haben ihre Reise um die Welt auf dem Super Nintendo noch nicht vollendet. Noch immer sind sie auf der Suche nach weiteren Bruchstücken des großen Kristalls. Nachdem sie den Nordpol bereist haben, begeben sie sich nun in den Norden Amerikas. Wird es ihnen gelingen alle Kristalle einzusammeln und in das Schlumpfdorf zurückzukehren? (jk)

Level 3-1
DAS INDIANERDORF

Schlumpfing Bull

In diesem Level bekommt Ihr es mit wilden Indianern zu tun. Die Ureinwohner Amerikas schießen mit Pfeilen, sobald sie Euren Schlumpf entdecken. Springt über die Pfeile, um ihnen auszuweichen und anschließend auf die Köpfe der Indianer, um sie zu besiegen. Wenn Ihr nach oben springt, kurz bevor einer der Indianer schießt, fliegt der Pfeil nach oben und Ihr könnt unter dem Pfeil hindurchlaufen.

Der Indianer schießt gleich wieder mit seinem Bogen.

Kristalleintopf

Auf Eurem Weg durch die Prärie könnt Ihr einige Töpfe entdecken, die einfach in der Gegend herumstehen. Wenn Ihr den gußeisernen Töpfen einen kräftigen Tritt verpaßt, dann springt manchmal ein Kristallbruchstück heraus. Ihr müßt aber gut aufpassen, da sich rechts von den Töpfen oft Indianer mit ihren Flitzebögen aufhalten.

Gebt dem großen Topf einen kräftigen Tritt.

Siehe da, in dem Topf befand sich ein Kristall.

Vorsicht vor den roten Blüten, sie pieksen ganz schrecklich.

Die Wolke trägt Euch nach oben.

Von hier aus könnt Ihr auf den Geier springen.

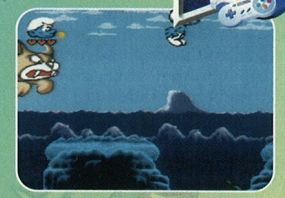
Wüstenkakteen

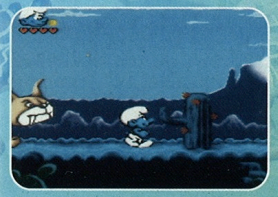
Natürlich gibt es in der nordamerikanischen Wüste auch stachelige Kakteen. Solange der Schlumpf die roten Blüten der Kakteen nicht berührt, kann ihm nichts geschehen. Berührt er aber eine der Blüten, wird sofort ein Energieherz abgezogen. Manche Kakteen müßt Ihr erklimmen, um auf einen der Vögel springen zu können, die einen Topf tragen. Seid Ihr den gefiederten Wesen einige Male auf den Buckel gesprungen, lassen sie die Töpfe fallen und Ihr könnt Euch einen Kristall besorgen. Eine weitere Möglichkeit, an die Topfgeier zu gelangen, ist ein beherzter Sprung auf die Rauchwolken der Lagerfeuer. Springt Ihr auf die Wolke, trägt sie Euch weit nach oben. Von dort aus könnt Ihr dann wieder auf einen Vogel springen, Euch an seine Füße hängen und auf einen Topfgeier hüpfen.

ZOOM IN

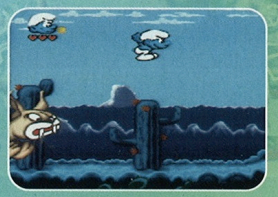
Level 3-2
DIE VERFOLGUNG

Dies ist einer der schlumpfigsten Level in diesem Abenteuer. Ihr werdet von Azrael – Gargamels Katze – verfolgt. Das schwierige bei der ganzen Sache ist, daß der Bildschirm automatisch weiterscrollt. Ihr habt also keine Gelegenheit, zwischendurch eine kurze Verschnaufpause einzulegen. Besonders gut solltet Ihr den hohen, beziehungsweise weiten Sprung beherrschen. Unterwegs könnt Ihr auch Energieherzen einsammeln, die Ihr mit Sicherheit bitter nötig haben werdet. Verpaßt also nicht, sie mitzunehmen. Es ist nicht ganz einfach, in diesem Level nicht sang- und klanglos unterzugehen. Ihr solltet so lange üben, bis Ihr den Level auswendig kennt und ganz genau wißt, wann welches Hindernis wo auftaucht.





Wer jetzt nicht springt, dem ist nicht mehr zu helfen.



Der hohe Sprung über die Kaktee. Spätestens jetzt müßt Ihr ihn beherrschen.

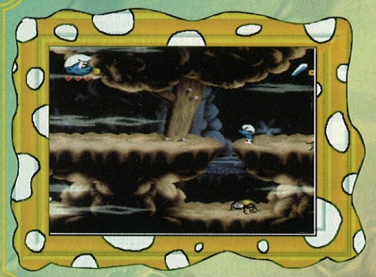
Auf den Felsplateaus lauern gefährliche Gegner, über die Ihr springen müßt.

Die Abgründe bedeuten eine weitere Gefahr für den kleinen Schlumpf.

Level 3-3
DIE MINE

Ein schrumpfender Schlumpf!

In der Mine geht es recht gruselig zu. Die Nebelschwaden ziehen düster durch das Höhlensystem und große Spinnen verleihen einem eine richtige Gänsehaut. Ihr werdet mit Eurem Schlumpf einige Flaschen finden, in denen sich jeweils ein seltsames Gebräu befindet. Die Flaschen mit der roten Mixtur verwandeln Euren Helden (oder Heldin) in einen Mini-Schlumpf. Nehmt Ihr als kleiner Schlumpf eine der blauen Flaschen auf, gewinnt der Schlumpf seine ursprüngliche Gestalt wieder zurück. Diese Verwandlungen sind in der Mine nötig, da es Passagen gibt, die Ihr nur als Mini-Schlumpf durchschreiten könnt.



Laßt Euch an dieser Stelle in die Grube fallen.

Kleiner Schlumpf ganz groß!

In diese Grube könnt Ihr Euch nur als Mini-Schlumpf fallen lassen. Die Spinne in der Grube könnt Ihr als kleiner Schlumpf nicht besiegen. Ihr könnt dafür aber unbeschadet auf ihr herumspringen, so lange Ihr wollt. Geht in der Grube nach links bis zur Mauer. Dort befindet sich ein geheimer Durchgang, der Euch zu einem Kristall und in einen neuen Abschnitt der Mine bringt.

Der Schlumpf schaut etwas verdutzt. Soll er dieses Getränk wirklich zu sich nehmen?

Die rote Flasche hat den Schlumpf in einen Zwerg verwandelt.

Die blaue Flasche verwandelt den Schlumpf zurück.

Frische Energie

In der Mine könnt Ihr natürlich wieder einige Energieherzen einsammeln. Schaut einfach überall mal nach und geht auf Entdeckungstour. Zum Beispiel könnt Ihr Euch von einem Felsen, der auf einem unterirdischen Geysir liegt, nach oben in die Lüfte schleudern lassen und auf diese Weise ein Herz ergattern. Ihr müßt lediglich acht geben, nicht in einen der Abgründe zu fallen, die sich links und rechts von dem brodelnden Tümpel befinden.

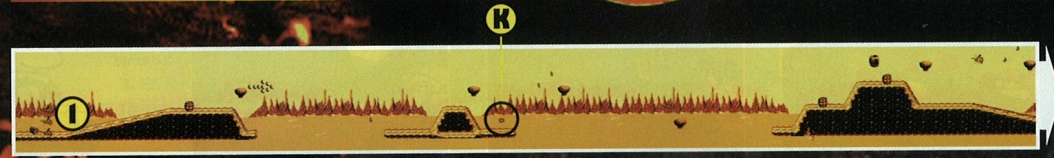
Jetzt wird nach oben geschlumpft!

Manche Herzen kann man auch ganz einfach finden.

Game Design: © Infogrames 1995
Die Schlümpfe: © Peyo - 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

DONKEY KONG LAND 2
KREM CAULDRON

Die gesamte Dschungelfamilie ist erschüttert. Donkey Kong wurde von dem völlig durchgeknallten Anführer aller Kremlings, King K. Rool, entführt. Diddy und seine blonde Freundin Dixie haben sich in den Krem Cauldron begeben, um ihren Kumpel zu befreien. Einige Stationen haben sie bereits hinter sich gelassen, doch ihr Ziel – die Befreiung des großartigen, behaarten Videospielhelden – haben die beiden noch lange nicht erreicht... (jk)



4. Level RED HOT RIDE

An diese Kiste kommt man nicht so ganz leicht heran...

1. Bananenmünze

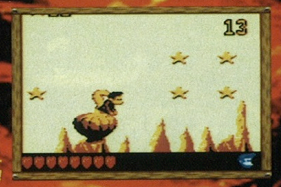
Wenn Ihr vom Start aus gleich nach links lauft, trefft Ihr auf eine Barriere, die aus drei gigantischen Summsen besteht. Hinter den Bienen befindet sich eine Schatztruhe. Springt mit etwas Anlauf in die Höhe und segelt mit Dixies Propeller-Flug über die Bienen hinweg. Nun könnt Ihr die Truhe packen und sie gegen eine der Bienen werfen. Nachdem Ihr die Truhe aufgebrochen habt, braucht Ihr nur noch die wertvolle Münze einzusammeln, die sich in der Schatztruhe befand.

2. Das Bonusfaß und der Buchstabe „K"

An dieser Stelle müßt Ihr zunächst nach links auf den Heißluftballon springen. Schwebt ein Stück auf dem Ballon nach links, bis Ihr das Bonusfaß sehen könnt und hüpft hinein. In der Bonusrunde müßt Ihr mit den Ballons alle Sterne einsammeln, um die Krem-Münze zu erhalten. An den Buchstaben „N" gelangt Ihr, wenn Ihr den Bonusraum wieder verlaßt. Hüpft nun in die Höhe und schwebt mit Dixie nach rechts, wieder in Richtung des Felsplateaus. Der Buchstabe „N" schwebt in der Luft und wartet nur darauf, von Euch aufgelesen zu werden.

Von hier aus müßt Ihr nach links auf den Ballon springen.

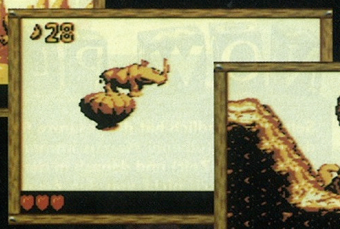
Nun geht es entweder nach links in das Bonusfaß oder nach rechts zum Buchstaben „N".



Sammelt in der Bonusrunde alle Sterne ein!

© 1996 NINTENDO/Game by Rare, Ltd.

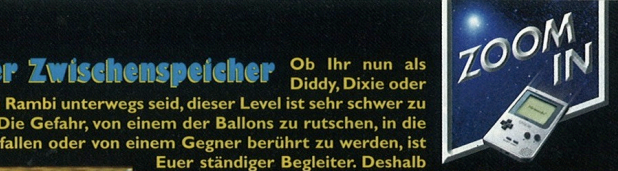
Jetzt heißt es aufgepaßt! Die Biene stellt ein bedrohliches Hindernis dar!



Auch Rambi kann trotz seines Gewichtes auf den Ballons schweben.

3. Der Zwischenspeicher

Ob Ihr nun als Diddy, Dixie oder Nashorn Rambi unterwegs seid, dieser Level ist sehr schwer zu spielen. Die Gefahr, von einem der Ballons zu rutschen, in die Lava zu fallen oder von einem Gegner berührt zu werden, ist Euer ständiger Begleiter. Deshalb solltet Ihr unbedingt das Sternenfaß aufnehmen, sobald Ihr es entdeckt. Dieses Faß dient Euch als Zwischenspeicher. Ihr könnt auch zuerst zurück in das erste Level gehen und Euch einige Extraleben besorgen. Dies wird Euch den Weg durch den Level Red Hot Ride ein wenig vereinfachen!

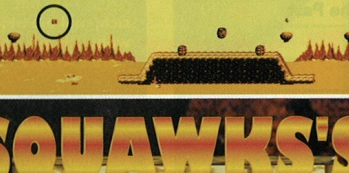


Den Zwischenspeicher solltet Ihr auf keinen Fall verpassen.

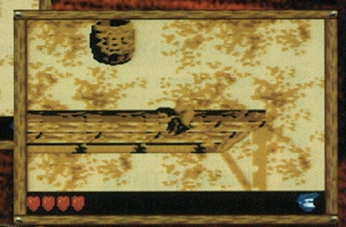
5. Level SQUAWKS'S SHAFT

Der geheimnisvolle Schacht

In diesem Schacht könnt Ihr Euer blaues Wunder erleben. Das Affen-Rettungsteam wird von einem Faß in das nächste katapultiert. In atemberaubendem Tempo werden auf diese Weise die klaffenden Abgründe überwunden. In der oberen Hälfte des Levels trefft Ihr dann auf einen alten Bekannten. Squawks, der Papagei, ist in dieser alten Grube in seinem Element. Er flattert mit seinen kräftigen Flügeln durch den Level, daß es nur so kracht. Besonders hilfreich ist seine spezielle Fähigkeit: Er kann große Kokosnüsse ausspucken, die die Gegner im Nu verschwinden lassen. Habt Ihr Euch in den niedlichen Papagei verwandelt, solltet Ihr mit ihm alle Wege abfliegen. Ab und zu könnt Ihr dann interessante und brauchbare Dinge entdecken. Vor allem die Bonusrunden sind in Squawks's Shaft gut versteckt, da wird Euch ein gesunder Pioniergeist weiterhelfen. Insgesamt könnt Ihr zwei dieser tollen Extrarunden finden. Übrigens befindet sich der Buchstabe „K" direkt beim ersten Bonusfaß, welches Ihr kurz nach dem Start ganz links finden könnt. Die DK-Münze ist auf der Plattform über dem Faß plaziert. Das zweite Bonusfaß könnt Ihr mit dem Papagei erreichen. Habt Ihr Squawks's Shaft erfolgreich beenden können, seid Ihr bereits auf halbem Weg zum Endgegner dieser Welt. Den müßt Ihr besiegen, um in die nächste, aufregende Welt vordringen zu können und der Befreiung Donkey Kongs wieder ein Stückchen näher zu kommen.

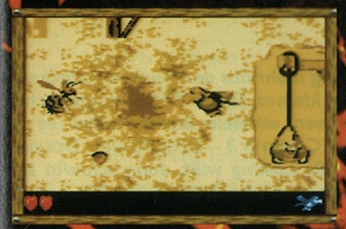


Laßt Euch an dieser Stelle nach links katapultieren.



Hurra, das Bonusfaß ist erreicht!

Hier drin befindet sich Squawks, der Papagei.

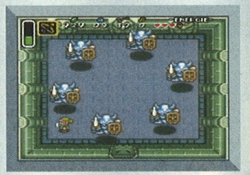


Squawks kann mit Kokosnüssen spucken...

...und heizt den Gegnern auf diese Weise mächtig ein!

Der Endgegner der zweiten Welt erwartet Euch in Level 2-11, Kleaver's Kiln.

SYSTEM CHARTS



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Charts

1	Zelda III – A Link To The Past	■	1
2	SMW2 – Yoshi's Island	■	2
3	Secret Of Mana	■	3
4	Breath Of Fire II	▲	5
5	DKC2 – Diddy's Kong Quest	▼	4
6	Super Mario Kart	▲	7
7	Super Metroid	▲	8
8	Demon's Crest	▲	9
9	DKC3 – Dixie Kong's Double Trouble	▲	–
10	Terranigma	▲	–
11	Secret Of Evermore	▼	6
12	Die Schlümpfe reisen um die Welt	▲	13
13	Illusion Of Time	▼	10
14	Donald In Maui Mallard	▼	11
15	Pinocchio	▼	12
16	Super Mario World	▼	15
17	Super Castlevania IV	▼	16
18	Soul Blazer	▼	17
19	Actraiser	▼	18
20	Donkey Kong Country	▼	14

GEWINNER

Challenge 6/96:

Thomas Schmidt, Halle/S.
Marcus Wiencek, Neustadt
Roberto Troszczynski, Kroslin
Karin Bat, Aalen
Mathias Nowatzki, Ernsthausen
Michael Stark, Willhelmsthal
Benjamin Bucholder, Rheda
Martin Gruss, Stuttgart
Torben Schäfer, Elze
Christoph Wierschem, Münstermaifeld

NOW PLAYING

Selbstverständlich hat die gesamte Redaktion die Zeit „zwischen den Jahren" (obwohl Marcus immer sagt, es gäbe zwischen den Jahren keine Zeit) und danach in der Firma verbracht. Wir konnten uns einfach nicht von den neuen Spielen trennen. Das sind die aktuellen Favoriten:

CLAUDE und MARKUS liefern sich hart umkämpfte WAVE RACE 64-Duelle. Dabei streiten sie sich in einer Tour, wer wen in der Kurve geschnitten hat und wer wem von hinten auf das Water Bike draufgefahren ist.

ANNETTE hat sich ein paar Tage Urlaub gegönnt und freut sich, mal ein bißchen Ruhe vor den Jungs zu haben. Doch aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen verlautete, daß sie sich von TETRIS ATTACK auch zu Hause nicht trennen kann.

MARCUS und JOHN dagegen schrecken auch vor der Übermacht der Höllenfürsten in LUFIA nicht zurück. So ganz nebenbei geben sie dabei ihr Bestes, damit das Spiel pünktlich in die Regale der Händler gelangt.

THOMAS hat sich erwartungsgemäß mit MOLE MANIA in seinem Zimmer eingeschlossen. Nur ab und zu klingt seltsames Gestammel wie „Der Maulwurf sei mit mir" und „Nieder mit dem Gärtner Jinbe" durch die Tür.

MARKO hat sich auf Anhieb bestens eingelebt und den dritten Teil der DONKEY KONG COUNTRY-Serie in sein Herz geschlossen. Wer ihn sucht, sollte am besten in der verlorenen Welt oder auf Dixies Schoß nachschauen.

Challenge

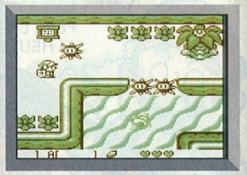
Auch bei unserer letzten Challenge habt Ihr wieder bewiesen, daß Ihr Euch in der Szene auskennt. Wir haben so viele richtige Einsendungen wie noch nie erhalten und haben nicht schlecht gestaunt! Die richtige Antwort lautete: Samus Aran hat blonde und nicht – wie wir behauptet haben – schwarze Haare.

Um Euch noch ein wenig mehr aus der Reserve zu locken, haben wir uns wieder ein kleines, feines Rätsel ausgedacht. Wir wollen von Euch wissen, wieviele Bananenvögel es in dem Spiel „DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE" gibt. Wenn Ihr die Lösung wißt, dann schreibt sie uns an die Redaktionsadresse (siehe Impressum). Die ersten zehn richtigen Einsendungen werden in der nächsten Ausgabe namentlich erwähnt. Viel Spaß beim Suchen!

NINTENDO 64

Charts Japan

1. Super Mario 64
2. Mario Kart 64
3. Wave Race 64
4. Star Wars – Shadows Of The Empire
5. Pilotwings 64



GAME BOY Charts

1	Zelda IV – Link's Awakening	■	1
2	Kirby's Dream Land 2	■	2
3	Mystic Quest	■	3
4	Donkey Kong	■	4
5	SML2 – Six Golden Coins	■	5
6	Donkey Kong Land 2	▲	–
7	SML3 – Wario Land	▼	6
8	Donkey Kong Land	▼	7
9	Kirby's Block Ball	▼	8
10	Tetris Attack	▲	18
11	Die Schlümpfe reisen um die Welt	▲	12
12	Pinocchio	▼	9
13	Adventures Of Lolo	▼	11
14	Hugo	▼	10
15	Asterix & Obelix	▼	13
16	Wario Blast	▼	14
17	Kirby's Dream Land	▼	15
18	Battle Arena Toshinden	▼	16
19	Street Fighter II	▼	17
20	Toy Story	▼	19

PROFI CHECK

NAME: Marko Hein
ALTER: 25
JOB: Junior Editor

Seit wenigen Wochen ist Marko Hein jetzt neues Mitglied im Publication-Team. Doch Marko ist nicht neu im Geschäft, schon seit Mitte 1994 arbeitet er bei Nintendo. Bevor er zur Redaktion stieß, war er im Consumer Service beschäftigt. Viele von Euch werden seinen Namen kennen, denn er hat unzählige Briefe beantwortet. Auch am Telefon war er schwer aktiv.

Seine knapp bemessene Freizeit verbringt er mit musischen Hobbys wie Klavier oder Gitarre spielen. Viel Ruhe und Kraft schöpft er aus der Meditation, auch für Astrologie und Esoterik interessiert er sich. Der leidenschaftliche Hobbykoch zaubert die beste „Ente á l'Orange" auf den Tisch.

Ja, und wenn es um Videospiele geht, da hat Marko seine klaren Favoriten. Er liebt es, wenn die Affen über den Bildschirm turnen. Egal, ob auf dem NES, Game Boy oder Super Nintendo, Marko schätzt die Affenbande sehr. Doch auch SUPER MARIO 64 hat es ihm angetan. Geradezu sehnsüchtig wartet Marko auf THE LEGEND OF ZELDA 64, da er auf Action-Adventures voll abfährt.

MEINE TOP 5

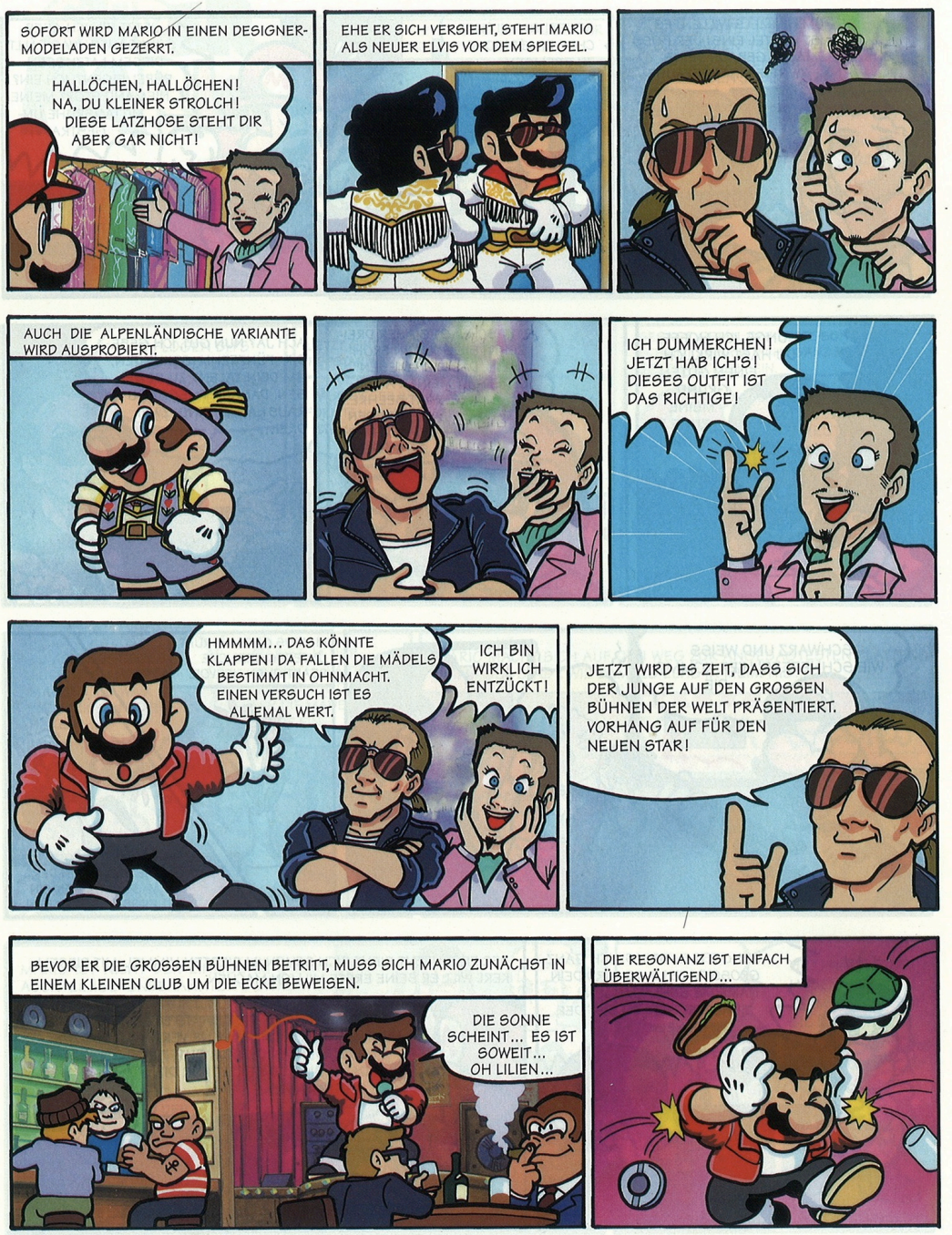
Der zehnjährige Denis Anuschewski aus Essen ist ein eingefleischter Nintendo-Fan. Seine Begeisterung für Nintendos Videospiele hat auch schon die gesamte Familie erfaßt. Denis' Vater spielt SIM CITY und der fünfjährige Bruder bereitet mit YOSHI'S ISLAND seine Karriere als künftiger Spieleprofi vor. In seiner Freizeit radelt Denis leidenschaftlich gern auf seinem Bike und wenn die Zeit es zuläßt, begibt er sich in das nasse Element und schwimmt ein paar Runden.

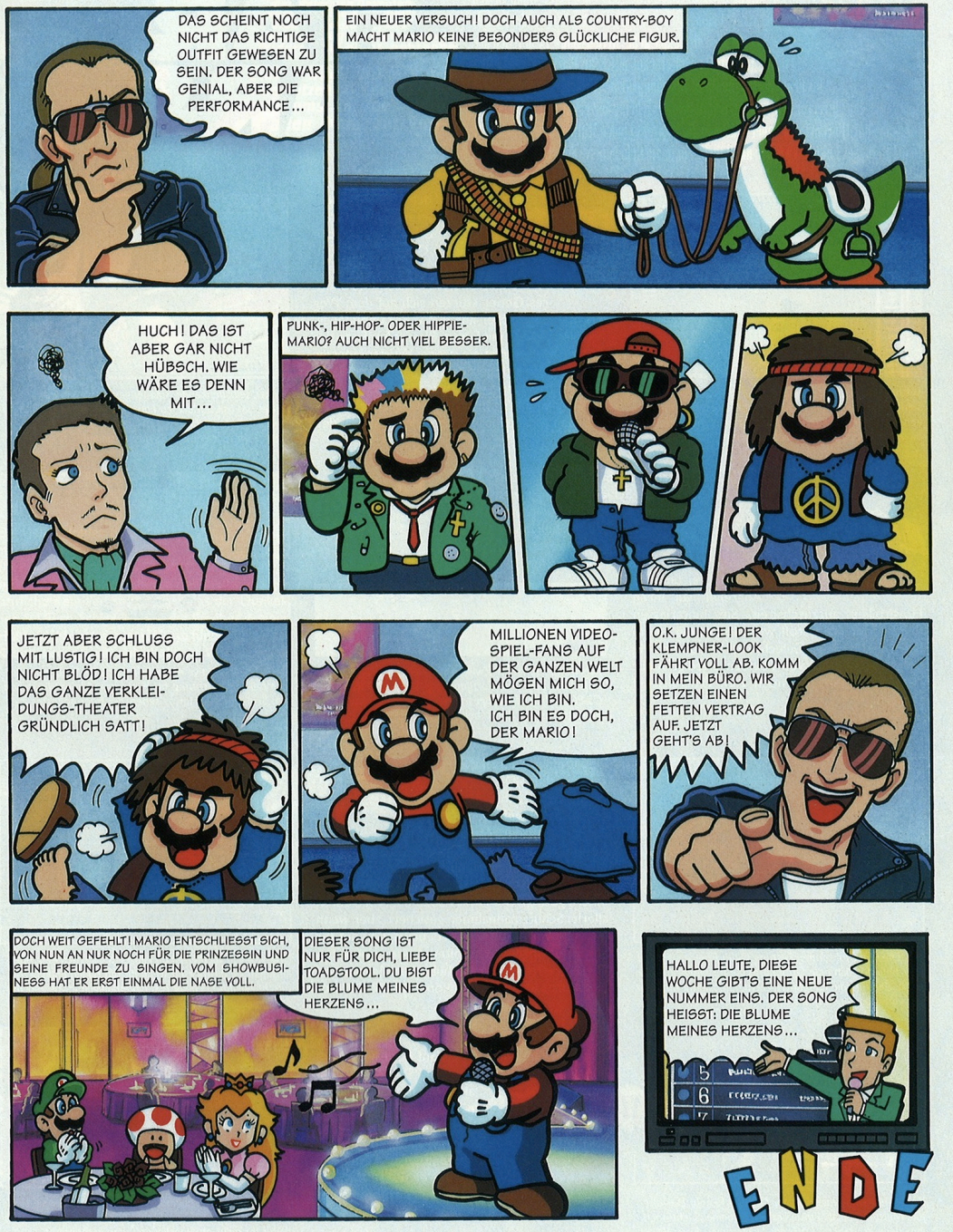
Denis hat uns natürlich eine Liste seiner Lieblingsspiele geschickt:

1. DONKEY KONG COUNTRY 3
2. DONKEY KONG COUNTRY
3. ASTERIX UND OBELIX
4. SMW 2 – YOSHI'S ISLAND
5. DIE SCHLÜMPFE

SUPER MARIO

DIE BLUME MEINES HERZENS


SOFORT WIRD MARIO IN EINEN DESIGNER-MODELADEN GEZERRT.
HALLÖCHEN, HALLÖCHEN! NA, DU KLEINER STROLCH! DIESE LATZHOSE STEHT DIR ABER GAR NICHT!
EHE ER SICH VERSIEHT, STEHT MARIO ALS NEUER ELVIS VOR DEM SPIEGEL.
AUCH DIE ALPENLÄNDISCHE VARIANTE WIRD AUSPROBIERT.
ICH DUMMERCHEN! JETZT HAB ICH'S! DIESES OUTFIT IST DAS RICHTIGE!
HMMMM... DAS KÖNNTE KLAPPEN! DA FALLEN DIE MÄDELS BESTIMMT IN OHNMACHT. EINEN VERSUCH IST ES ALLEMAL WERT.
ICH BIN WIRKLICH ENTZÜCKT!
JETZT WIRD ES ZEIT, DASS SICH DER JUNGE AUF DEN GROSSEN BÜHNEN DER WELT PRÄSENTIERT. VORHANG AUF FÜR DEN NEUEN STAR!
BEVOR ER DIE GROSSEN BÜHNEN BETRITT, MUSS SICH MARIO ZUNÄCHST IN EINEM KLEINEN CLUB UM DIE ECKE BEWEISEN.
DIE SONNE SCHEINT... ES IST SOWEIT... OH LILIEN...
DIE RESONANZ IST EINFACH ÜBERWÄLTIGEND...


DAS SCHEINT NOCH NICHT DAS RICHTIGE OUTFIT GEWESEN ZU SEIN. DER SONG WAR GENIAL, ABER DIE PERFORMANCE...
EIN NEUER VERSUCH! DOCH AUCH ALS COUNTRY-BOY MACHT MARIO KEINE BESONDERS GLÜCKLICHE FIGUR.
HUCH! DAS IST ABER GAR NICHT HÜBSCH. WIE WÄRE ES DENN MIT...
PUNK-, HIP-HOP- ODER HIPPIE-MARIO? AUCH NICHT VIEL BESSER.
JETZT ABER SCHLUSS MIT LUSTIG! ICH BIN DOCH NICHT BLÖD! ICH HABE DAS GANZE VERKLEI-DUNGS-THEATER GRÜNDLICH SATT!
MILLIONEN VIDEO-SPIEL-FANS AUF DER GANZEN WELT MÖGEN MICH SO, WIE ICH BIN. ICH BIN ES DOCH, DER MARIO!
O.K. JUNGE! DER KLEMPNER-LOOK FÄHRT VOLL AB. KOMM IN MEIN BÜRO. WIR SETZEN EINEN FETTEN VERTRAG AUF. JETZT GEHT'S AB!
DOCH WEIT GEFEHLT! MARIO ENTSCHLIESST SICH, VON NUN AN NUR NOCH FÜR DIE PRINZESSIN UND SEINE FREUNDE ZU SINGEN. VOM SHOWBUSI-NESS HAT ER ERST EINMAL DIE NASE VOLL.
DIESER SONG IST NUR FÜR DICH, LIEBE TOADSTOOL. DU BIST DIE BLUME MEINES HERZENS...
HALLO LEUTE, DIESE WOCHE GIBT'S EINE NEUE NUMMER EINS. DER SONG HEISST: DIE BLUME MEINES HERZENS...
ENDE

CLASSIX

STAR WARS®

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...

Rund 20 Jahre ist es her, als ein junger Mann in den Strudel galaktischer Ereignisse gezogen wurde. Damals setzte George Lukas neue Meilensteine in der Science Fiction-Geschichte und erschuf mit Star Wars eine Saga, die bis heute nichts von ihrer Anziehungskraft verloren hat. Rechtzeitig zum Start der „Directors Cut"-Versionen im Kino erscheint der erste Teil der Trilogie für Game Boy (Pocket) und Super Nintendo als „Players Choice Million Seller". Schlüpft in die Rolle des Luke Skywalker und taucht ein in die Geheimnisse der Macht! (tg)

WÜSTENSCHRECKEN

Bereits auf den ersten Wüstenmetern könnt Ihr erkennen, welche Gefahren auf Euch warten. Giftige Skorpione, Flugechsen und anderes Getier stürzen sich auf dem Weg zur Rettungskapsel auf Euch. Bekämpft alles, was sich bewegt, mit Eurem Blaster. Am Ende des ersten Levels wartet ein riesiges Wüstenmonster auf Euch, das sich gerade nach einem schmackhaften Mahl umgesehen hat. Sammelt auf dem Weg zu ihm fleißig die Waffen-Upgrades ein, damit nicht gerade Ihr im Magen der Bestie landet.

Solche Waffensymbole verbessern Euren Blaster. Insgesamt könnt Ihr fünf verschiedene Energiepistolen besitzen. Sobald Ihr Obi-Wan Kenobi gefunden habt, könnt Ihr zwischen Blaster und Lichtschwert wechseln.

Seeker, selbstlenkende Raketengeschosse, sind das beste Mittel, um mit Sarlacc zu kommunizieren. Es ist ein Waffen-Upgrade im Level versteckt - um ihn zu finden, müßt Ihr jede Menge Gegner besiegen!

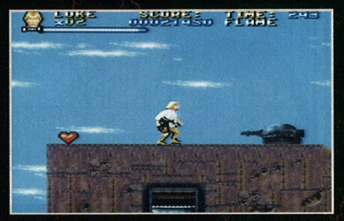
HIGH SPEED-SUCHE

Im rasend schnellen Sandgleiter geht es in Richtung des Schleppers der Jawas. Ihr könnt Euch in diesem Level in jede beliebige Richtung bewegen. Benutzt die Waffen des Gleiters, um die Angreifer auf ihren Hoverbikes auszuschalten. Sie hinterlassen Herzen oder Treibstoff, wenn Ihr sie mit einem Energiestoß außer Gefecht setzt. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl von Feinden erledigt, müßt Ihr den Gleiter nur noch zum Wüstenschiff steuern.

Die wunderschönen Zwischensequenzen geben Euch Aufschluß über den Fortgang der Story. Hier seht Ihr C3-PO neben der abgestürzten Rettungskapsel aus dem Raumschiff der Rebellen.

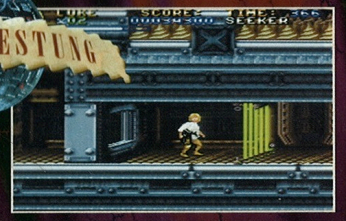
Die 3-D Perspektive ermöglicht Euch die Steuerung in jede beliebige Richtung. Im Hintergrund könnt Ihr schon den Schlepper der Jawas sehen, der Euer nächstes Ziel darstellt.

WÜSTENFESTUNG



Damit Ihr im Innern des Fahrzeugs nach R2-D2 suchen könnt, müßt Ihr erst einmal hineingelangen. Klettert an der Außenwand auf Ketten und Plattformen nach oben, um das Dach des Schleppers zu erreichen. Hier findet Ihr eine Öffnung, durch die Ihr ins Innere gelangt. Die Jawas haben die Wege durch allerlei Schutzmaßnahmen gesichert, aber wenn Ihr Euch vorsichtig vorwärts bewegt, könnt Ihr die Sicherungen ausschalten. In der untersten Ebene wartet wieder ein hübsches Monster auf Euch. Habt Ihr es besiegt, könnt Ihr R2-D2 wieder in Euren Besitz nehmen.

Das Dach der fahrenden Festung bildet Euer erstes Ziel. Hier befindet sich eine Öffnung, in die Ihr hineinspringen müßt. Zerstört die Geschütze rechtzeitig, damit Ihr nicht von vorne beginnen müßt.



Laserstrahlen versperren an einigen Stellen den Weg. Aber Ihr könnt sie austricksen, wenn Ihr am Boden entlang rutscht. Nehmt Euch vor den hinterhältigen Jawas in acht, die immer einen Thermodetonator für Euch bereit halten.

GEHEIMNISSE DER MACHT

Im weiteren Verlauf des Abenteuers trefft Ihr auf Han Solo und seinen alten Freund Chewbacca. Sie bringen Euch zusammen mit Obi-Wan Kenobi zum Regierungsplaneten Alderaan. Allerdings verläuft die Reise nicht so ruhig wie von allen Beteiligten angenommen...

R2-D2 hat eine Nachricht für General Kenobi. Der alte Jedi-Meister lebt als Einsiedler auf Tatooine. Sucht nach ihm, denn er übergibt Euch das Lichtschwert Eures Vaters.

Versteckte Höhlen beinhalten viele Extras. Aber sie sind nicht leicht aufzuspüren. Haltet Augen und Ohren offen, damit Ihr nicht ahnungslos an ihnen vorbeitappt.

Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.
Star Wars ® game© (1992) LucasArts Entertainment Company. Used Under Authorization (1992) or year of first publication. Lucasfilm Games ™ is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

Die Alte Republik liegt in den letzten Zügen. Das Imperium, beherrscht von skrupellosen und machtgierigen Despoten, breitet sich wie eine Krankheit aus und versklavt einen Planeten nach dem anderen. Doch noch ist der Widerstand nicht gebrochen.

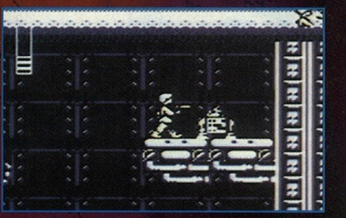
Einige wagemutige Rebellen widersetzen sich dem Zugriff des Imperiums und bekämpfen es mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln. Doch die imperiale Kriegsmaschinerie kommt immer besser in Fahrt und droht auch die letzte freie Welt zu unterjochen.

CLASSIX

Lenkt den Sandgleiter nach Nordwesten. Dort befindet sich der Sandschlepper der Jawas, in dessen Innerem R2-D2 gefangen gehalten wird.

VON JAWAS ENTFÜHRT

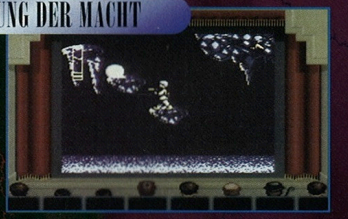
Eure erste Aufgabe besteht darin, Euren Sandgleiter zur fahrenden Festung der Jawas zu lenken. Sie haben R2-D2 verschleppt und Ihr müßt versuchen, den kleinen Droiden zu retten. Mit Eurem Blaster bewaffnet, könnt Ihr das Innere des riesigen Panzers erforschen. Anti-Schwerkraftfelder und Turbolaufbänder ermöglichen es Euch, auch die entlegensten Winkel zu erreichen. Hütet Euch vor den erzürnten Besitzern der Festung, denn Eindringlinge werden nicht besonders freundlich behandelt.



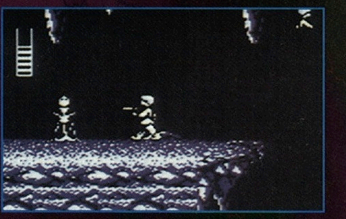
R2-D2 bedankt sich für die Rettung in Form einer Nachricht von Prinzessin Leia Organa. Euer nächstes Ziel ist eine nahegelegene Höhle, in der sich Obi-Wan Kenobi aufhält.

BERÜHRUNG DER MACHT

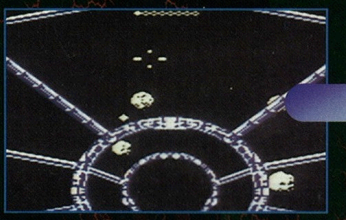
Die vielen Höhlen der Wüste machen die Suche nach dem alten Jedi-Meister zu einer äußerst schwierigen Aufgabe. Sandleute und gefährliche Reptilien stürzen sich aus der Dunkelheit auf Euch. Schließlich werdet Ihr aber in einer Höhle im Nordosten der Wüste fündig. Obi-Wan Kenobi kennt Euren verschollenen Vater sehr gut und übergibt Euch dessen Lichtschwert. Diese einzigartige Waffe wird Euch helfen, den Auftrag der Prinzessin auszuführen.



Unzählige Gefahren lauern in den dunklen Höhlensystemen. Diese leuchtenden Kugeln geben Euch verlorene Energie zurück, die Ihr mit Sicherheit gut gebrauchen könnt.



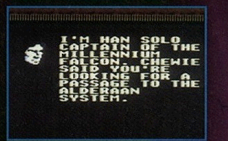
Obi-Wan Kenobi, ehemaliger Jedi-Ritter, übergibt Euch das Lichtschwert von Lukes Vater. Ihr solltet den Umgang mit dieser Waffe üben, denn sie leistet Euch gute Dienste.



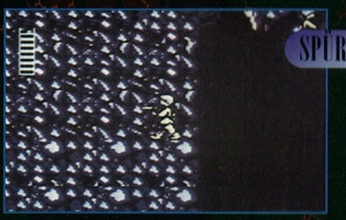
Han Solo verspricht, Euch für einen bestimmten Preis nach Alderaan zu bringen. Sein Raumschiff macht zwar nicht den sichersten Eindruck, aber er ist der einzige Pilot, der Euch als Fracht akzeptiert.

MIT KNAPPER NOT

Zusammen mit Obi-Wan begebt Ihr Euch nach Mos Eisley, Tatooines größtem Raumhafen. Dort wimmelt es nur so von lichtscheuem Gesindel und imperialen Sturmtruppen. In einer Cantina trefft Ihr Captain Han Solo, der Euch sein Raumschiff anbietet, um damit nach Alderaan zu reisen. Ihr entkommt den imperialen Truppen in letzter Sekunde. Aber wer jetzt dachte, er hätte einen ruhigen Flug vor sich, sieht sich getäuscht. Die Reise führt mitten durch ein Asteroidenfeld, in dem jeder Navigationsfehler der letzte sein könnte.



Im Asteroidenfeld ist Schluß mit lustig. Jeder Fehler wird bestraft und kann im Unglück enden. Glücklicherweise seid Ihr ja erfahrene Raumschiff-piloten und macht keine Fehler...



Na sowas! Es existieren tatsächlich Geheimgänge in den Höhlenwänden.

SPÜRSINN UND UNTERSTÜTZUNG

Im Spiel haben die Programmierer auch an Spürnasen und Entdecker gedacht. Ihr könnt viele verborgene Höhlen und Räume finden, in denen diverse Extras versteckt sind. Die Höhlen des Wüstenplaneten sind wahre Fundgruben für Extraleben. Auch Schutzschilde für die spätere Reise im Millenium Falcon könnt Ihr ergattern, um die Aufgabe etwas zu erleichtern.

Eine Besonderheit stellen Eure neugewonnenen Freunde dar. Jede Person, die Ihr trefft, verfügt über spezielle Fähigkeiten, auf die Ihr zu gegebener Zeit zurückgreifen solltet. Spielt beispielsweise mit Leia, um höhere und weitere Sprünge zu machen.

Jeder Charakter verfügt über besondere Eigenschaften. Ihr könnt wählen, welche Figur sich am besten eignet.

CLASSIX

MEGA MAN

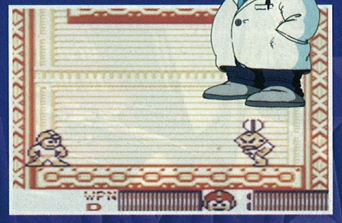
Dr. Wily's Rache

Das Urmetall aller Roboter kehrt zurück! MEGA MAN begibt sich erneut auf die schwierigste Mission seines Lebens. In acht Leveln gilt es, Dr. Wilys Droiden zu bekämpfen und ihn in seine Schranken zu weisen. Begleitet den Cyberkämpfer auf seiner kniffligen Mission und erbeutet die Waffen Eurer Gegner, um sie selbst anwenden zu können. Aber seid gewarnt: Das Böse schläft nicht und ist immer bereit, Eure Mechanik für alle Zeit zum Stillstand zu bringen! (tg)

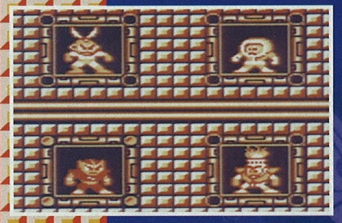
Hinter diesen Türen halten sich die Endgegner der einzelnen Level auf. Habt Ihr die Tür passiert, beginnt Ihr erneut an dieser Stelle, wenn Euer Versuch scheitert.

MEGA MANS POWER

Dr. Light, Erfinder und Erbauer von Mega Man, hat seine Schöpfung mit allem ausgestattet, was Ihr zum Sieg gegen Dr. Wily braucht. Seine durchschlagkräftige Plasma-Kanone stoppt (fast) jeden Gegner und seine Turbo-Jump-Stiefel sorgen für die nötige Bewegungsfreiheit. Darüber hinaus besitzt Mega Man die Fähigkeit, die Spezial-Waffen besiegter Gegner zu seinem Nutzen einzusetzen. Habt Ihr einen der Endbosse erledigt, könnt Ihr dessen Waffe benutzen und auf diese Weise Mega Mans Effektivität noch erhöhen.



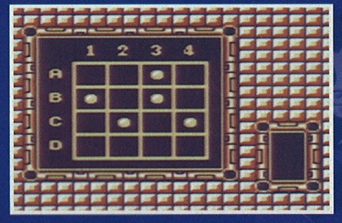
Jeder Endgegner wartet mit einer besonderen Attacke auf. Ihr müßt schon einige Zeit investieren, um die Manöver des Gegners vorauszuahnen und wirksam zu reagieren.



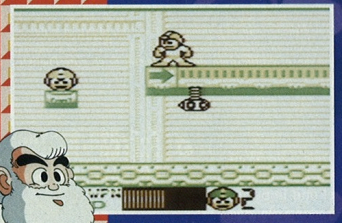
Ihr habt die Qual der Wahl. Welchem der vier Gegner wollt Ihr zuerst seine Spezial-Waffe abnehmen?

DAS ERSTE DUELL

Damit Ihr zu Dr. Wily vordringen könnt, müßt Ihr zunächst die Wächter der einzelnen Stages besiegen. Dabei müßt Ihr selbst herausfinden, in welcher Reihenfolge Ihr ihnen am besten entgegentretet, denn die Plasma-Kanone ist nicht bei jedem Endkampf die beste Methode. Einige Gegner sind besser mit einer bestimmten Waffe zu besiegen, die Ihr Euch zunächst aus einem anderen Level besorgen müßt. Überdenkt Eure Schritte also genau, bevor Ihr Euch in einen Gegner verbeißt, denn vielleicht solltet Ihr es erst bei einem anderen versuchen.



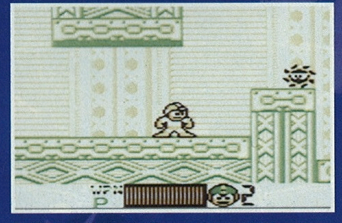
Jeder Erfolg wird mit einem Paßwort belohnt. Auf diese Weise könnt Ihr die erbeuteten Spezialwaffen auch beim nächsten Einsatz verwenden.



Extraleben werden in Form von Mega Man-Köpfen dargestellt. Meistens sind sie sehr schwer zu erreichen, aber Ihr findet bestimmt einen Weg, um sie einzusammeln.

FREUNDLICHE GEGNER

Auf Eurem Weg durch die Labyrinthe könnt Ihr eine Menge nützlicher Gegenstände finden. Extraleben und diverse Energiekapseln helfen Euch bei der schweren Aufgabe. Aber auch Euer Fleiß wird belohnt. Macht Ihr Euch die Mühe, jeden Gegner zu besiegen, werdet Ihr feststellen, daß einige von ihnen ebenfalls solche Gegenstände tragen und Euch überlassen. Erreicht Ihr eine Stelle, an der sich ein besonders leicht zu besiegender Gegner befindet, solltet Ihr Euch hin und wieder die Mühe machen, ihn noch einmal zu besiegen. Man weiß nie, welche Überraschungen das Spiel bereit hält.



Im Spiel werdet Ihr mit Gegnern der verschiedensten Arten konfrontiert. Manche hinterlassen sogar nützliche Gegenstände, wenn Ihr sie besiegt.

Euch die Aufgabe in Firemans Stage. Aber Mega Mans Legierung hält auch hohe Temperaturen aus – es sei denn, er fällt in den Glutfluß. Aber das würde er ja bestimmt nicht machen...

EIN WEITER WEG...

Dr. Wily hat sich schon einige Gemeinheiten einfallen lassen, um Euch aufzuhalten. Habt Ihr die vier Endgegner des ersten Bildschirms besiegt, ersetzt er sie durch weitere vier Metallmonster, die noch gemeinere Attacken ausführen. Aber glücklicherweise seid Ihr bis dahin ja bestens ausgerüstet und könnt den Gefahren ruhig ins Auge blicken...

Teleportierende Plattformen sind nur ein kleiner Teil aus Dr. Wilys Schreckenskabinett. Sein Repertoire umfaßt leider noch viel gemeinere Hinterhältigkeiten.

Mega Man* Dr. Wily's Rache

©1992 Nintendo Co., Ltd. *© 1991 CAPCOM MEGA MAN IS A TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD. LICENSED TO NINTENDO FROM CAPCOM CO., LTD.

CLASSIX

F-1 RACE™

Das Dröhnen der Motoren hallt durch die Boxengasse... Zehn wagemutige Piloten begeben sich zur Startaufstellung und konzentrieren sich auf das Signal... Start frei... Mit Vollgas geht das Feld in die erste Haarnadelkurve! Ihr habt die Möglichkeit, einer dieser Elitepiloten zu sein und den Formel-1-Zirkus hautnah auf Eurem Game Boy (Pocket) mitzuerleben. Setzt Euch ins Cockpit, schnallt Euch an und macht Euch bereit für ein heißes Rennen! (tg)

Ihr habt die Wahl zwischen drei verschiedenen Rennoptionen.

Fabrikneue Fabrikate

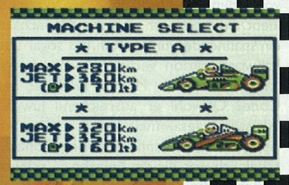
Ihr habt in jedem Modus die Wahl zwischen zwei Rennwagen mit völlig verschiedenen Eigenschaften. Es bleibt Euch überlassen, für welchen der beiden Flitzer Ihr Euch entscheidet. Allerdings solltet Ihr immer das jeweilige Streckenprofil des nächsten Rennens vor Augen haben. Kurvenverhalten und Beschleunigung sind hier die magischen Worte.

Type A

Dieses Fabrikat besitzt eine sehr gute Kurvenlage und weicht kaum von der Ideallinie ab. Die Höchstgeschwindigkeit von 280 km/h bietet allerdings nicht die besten Vorrausetzungen für einen Sieg.

Type B

Dieses Gefährt lebt von seiner Spitzengeschwindigkeit. Mit 320 km/h rast Ihr über die Piste und laßt die Verfolger auf geraden Streckenabschnitten schnell hinter Euch. Allerdings neigt der Wagen dazu, in Kurven leicht auszubrechen.



Jeder der beiden Wagen hat seine ganz individuellen Vor- und Nachteile!

Rund um die Welt

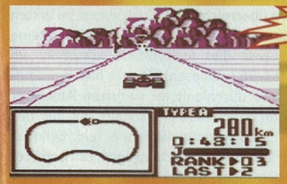
Im Grand Prix-Modus müßt Ihr beweisen, daß Ihr der Beste der Besten seid. Denn die Regeln für die Qualifikation zum nächsten Rennen sind hart: Nur der Sieger erhält die Berechtigung, auch am folgenden Durchgang teilzunehmen. Ihr müßt Euch also schon gehörig anstrengen, um diesen Anforderungen gerecht zu werden. Fehler haben fatale Folgen und werfen Euch weit zurück. Glücklicherweise habt Ihr die Möglichkeit, den Turbo einzuschalten. Fahrt in den Windschatten eines Fahrzeugs und schert im richtigen Moment zum Überholen aus. Wer diese Technik richtig einsetzt, dem sollte das oberste Podest des Siegertreppchens sicher sein.

Der Kreis zeigt Eure Position, das Rechteck die des Führenden an.

Die Freude über den Sieg ist mindestens so groß wie die über die anschließende Champagnerdusche.

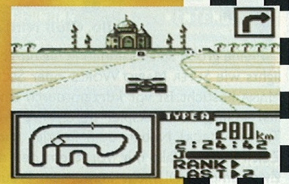
Aller Herren Länder

Der Rennzirkus erstreckt sich über den gesamten Globus. Insgesamt 14 Motodrome gilt es zu befahren. Dabei werden die unterschiedlichsten Anforderungen an Mensch und Material gestellt. Ob in der ägyptischen Wüste oder den tropischen Regenwäldern von Brasilien – jeder Fahrer muß bis an die Obergrenze seiner Belastbarkeit gehen, um als Champion gefeiert zu werden.



Die Rennstrecke Australiens bietet viel Raum für Überholvorgänge.

Die Skyline von Chicago schmückt den Horizont. Aber für Sight-Seeing ist leider keine Zeit.



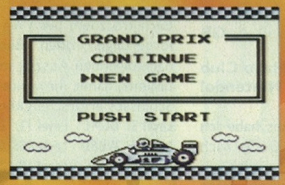
Der Maharadscha von Bombay gehört ebenfalls zu den Fans der Formel 1.

Natürlich steht es jedem Teilnehmer frei, acht der Strecken im Time Trial zu trainieren und ihre Schwierigkeiten auszuloten.

Formel 1-Quartett

Dank des Batteriespeichers könnt Ihr das Spiel jederzeit auf der Rennstrecke fortsetzen, die Ihr zuletzt besucht habt. Alle Bestzeiten der Kurse werden festgehalten, so daß Ihr jederzeit über die Top-Ergebnisse informiert seid.

Als wahrer Formel 1-Champion könnt Ihr Euch erweisen, wenn Ihr das Spiel zusammen mit 3 Freunden spielt. 4-Spieler-Adapter und Game Link Kabel machen es möglich, gleichzeitig zu viert am Rennen teilzunehmen und den Sieger aller Klassen zu ermitteln.



Die eingebaute Batterie speichert alle erzielten Erfolge. Ihr könnt einen begonnenen Grand Prix jederzeit fortsetzen.

Die Bestzeit jeder Strecke wird gespeichert.

Der Gesamtüberblick zeigt Eure bisherigen Leistungen und Erfolge.

F-1 Race™
™ & © Nintendo

TRICK ZONE

DONALD IN MAUI MALLARD

SNES

Paßwörter

Donald hat es wirklich nicht leicht. Zwar gelangt er als Ente zu Weltruhm, aber nicht als strahlender Held, sondern als Pechvogel, dem das Unglück an den Watschelfüßen klebt. So freute er sich zur Abwechslung auf ein spannendes Jump'n'Run, das sogar über eine Paßwortfunktion verfügt. Doch wo erscheint nach bestandener Mission bloß der begehrte Code? Obwohl er ausreichend Juwelen und Edelsteine gesammelt hat, erscheint nur eine läppische Bonusrunde. Halblang Donald, wahrscheinlich war dir die Aufgabe zu schwer, denn innerhalb des Zeitlimits alle Raketen zu zünden, ist nicht einfach. Damit alle Leser leichter durch dieses Abenteuer gelangen, haben wir sämtliche Paßwörter abgedruckt.

QVRBLP	SXGDLJ
CNFJTS	MDVCBQ
PHMBTT	HRTGDV
NFXDQH	

Donald feiert immer noch Silvester!

Jetzt könnt Ihr alle Welten erkunden.

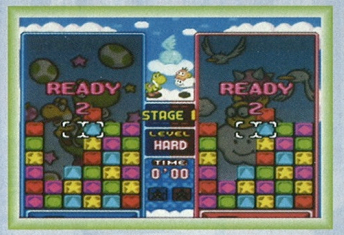
TETRIS ATTACK

SNES

Hallo, Club Nintendo!

Meine große Spielesammlung, die durch Highlights wie SUPER MARIO WORLD oder SECRET OF MANA besticht, ist vor kurzem durch ein wirklich kniffliges Taktikspiel bereichert worden: TETRIS ATTACK! Neben dem Puzzle- und dem Zeit-Modus gefällt mir vor allem der direkte Zweikampf. Weil nicht immer ein Freund als Gegenspieler zur Verfügung steht, kommt mir der Versus-Modus gegen den Computer sehr gelegen. Drei Schwierigkeitsstufen stehen dort zur Auswahl. Da ich bereits die höchste Stufe erfolgreich gemeistert habe, möchte ich Euch den Trick, der im Abspann genannt wird, nicht

Yoshi startet in ein neues Abenteuer.



Hier steht zwar immer noch „Hard", aber nur Tetris Attack-Meister werden bestehen.

vorenthalten. Wählt den Versus-Modus mit der Stufe „Hard" an. Haltet jetzt das Steuerkreuz nach oben und den L-Knopf gedrückt und startet mit dem A-Knopf. Der untere Teil des Bildschirms verfärbt sich dunkelrot und Ihr habt auf einer noch schwierigeren Stufe eine neue Herausforderung.

Pedro Santos Martins, Menden

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

SNES

Warpzone

Gleich zu Beginn des 13. Levels „Verrückte Krokodile" befindet sich Euer Schlumpf auf einem Baum. Vom Ast aus, auf dem Ihr startet, solltet Ihr Euch auf der rechten Seite nach unten fallen lassen. Der Sturz wird von einem zunächst unsichtbar scheinenden Krokodil abgefangen. Gleich nach der Landung setzt sich das Tierchen nach links in Bewegung. Sobald es den Bildschirmrand erreicht, verschwindet Euer Schlumpf in der Warpzone und Ihr findet Euch im nächsten Level wieder.

Das Tier nimmt eine Abkürzung!

MEGA MAN X3

SNES

Saber Beam für Mega Man

Auch beim dritten Teil von MEGA MAN X halten die Programmierer eine Extrawaffe für den Helden bereit. Zur Abwechslung ist diese nicht in einer Kapsel versteckt, sondern wird Euch von Zero überreicht. Holt Euch zuerst im ersten Abschnitt der Dr. Doppler Stage die goldene Rüstung (wie dies funktioniert, könnt Ihr im Clubheft 6/96 nachlesen). Besiegt hier den Endgegner und durchlauft im nächsten Abschnitt den Unterwasserbereich. Sobald Ihr auf der rechten Seite herausgekommen seid, befindet Ihr Euch vor einer Zwischengegnertür. Betretet diese noch nicht, sondern wählt Zero an (die Ihr bis jetzt noch nicht eingesetzt haben dürft) und schickt sie in den Kampf. Wenn sie den Gegner besiegt hat, wird ihr Powergenerator beschädigt und sie begibt sich zurück ins Labor. Bevor sie sich verabschiedet, schenkt sie MEGA MAN aber noch ihren Saber Beam.

Viel Spaß mit der stärksten Waffe wünscht Euch Euer Art Dillera, Oberhausen

HUGO

GB

Hallo Club Nintendo!

Für alle begeisterten Hugo-Fans habe ich eine tolle Unterstützung auf der Suche nach Hugoline. Falls Ihr in einem der vielfältigen Level nicht alle Schlüssel bekommt, steht Euch trotzdem der Weg in weitere Herausforderungen offen. Benutzt lediglich den nachfolgenden Auszug meines Paßwort-Sortiments, damit Ihr weitere Geheimnisse des Schlosses erforschen könnt.

Level 3: GGMC	**Level 12: ZBBM**	**Level 21: SBNG**
Level 6: WBRD	**Level 15: ZCRB**	**Level 24: NBTC**
Level 9: QDFZ	**Level 18: RCGD**	**Level 27: KFNG**

Patrick Scheibel, Bremen

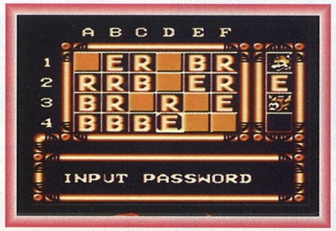
MEGA MAN IV

GB

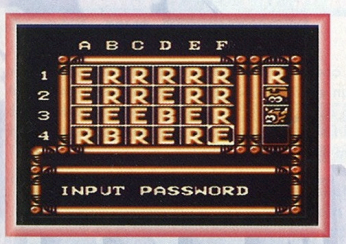
Hallo Spielefreaks!

Es ist zwar schon nach Weihnachten, aber ich habe trotzdem noch einiges zu verschenken – und zwar einen ganzen Sack voller Paßwörter!

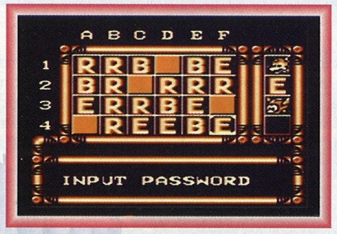
Daniel Kotz, Dortmund



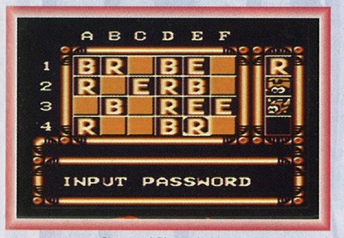
Dr. Wily's Panzer und Napalm Man



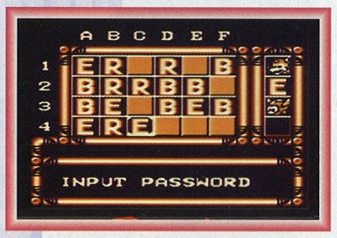
Toad und Bright Man



Stone und Charge Man



Ring und Pharaoh Man



Crystal Man besiegt und auf zu Dr. Wily!

NBA JAM T.E.

SNES

Schnelle Spielzüge und spektakuläre Dunkings: Bei NBA JAM ist heiße Basketball-Action garantiert. Als witzigen Zusatz liefert das Modul neben bekannten NBA-Stars auch einige außergewöhnliche Charaktere, die Ihr durch die Sporthalle führen könnt. Nachstehend haben wir eine kleine Auswahl für Euch vorbereitet. Gebt die passenden Initialen ein und bestätigt mit der nebenstehenden Tastenkombination.

	Initialen	Tastenkombination
Bill Clinton	C	Start gedrückt halten und A-Knopf betätigen.
	I	X-Knopf
	C	Start gedrückt halten und B-Knopf betätigen.
Prince Charles	R	Start gedrückt halten und B-Knopf betätigen.
	O	Start gedrückt halten und A-Knopf betätigen.
	Y	X-Knopf
Bull's Maskottchen	B	Start gedrückt halten und B-Knopf betätigen.
	N	X-Knopf
	Y	Start gedrückt halten und Y-Knopf betätigen.

Hier gebt Ihr die Initialen ein.

Der passende Ausgleichssport für Präsidenten.

KLASSIK-TIP

SNES

SUPER SOCCER

Die beste Mannschaft!

Auch im Jahr ohne Europa- oder Weltmeisterschaft könnt Ihr auf Eurer Konsole dem beliebten Fußballsport fröhnen. SUPER SOCCER bietet dazu 16 Nationalmannschaften, die alle unterschiedliche Stärken und Schwächen aufweisen.
Doch da dieser Sport selbst in Japan immer mehr Fans in die Stadien zieht, ist Nintendo logischerweise auch hier mit einem eigenen Team vertreten. Fordert dazu einen Freund zu einem Match heraus und geht in den 2-Spieler-Modus. Im Teamauswahlmenü haltet Ihr auf dem zweiten Controller den Start-Knopf gedrückt und betätigt danach den B-Knopf. Der Spieler mit dem zweiten Controller ist jetzt der glücklichere: Er hat mit der Nintendo-Mannschaft ein starkes Offensiv-Team!

Die schwächere Mannschaft muß der erste Spieler mit starken Spielzügen ausgleichen!

Da dieser Trick nur im 2-Spieler-Modus funktioniert, drucken wir an dieser Stelle noch ein Paßwort für einen einzelnen „Spielertrainer" ab. Trotz der starken deutschen Mannschaft bedarf es noch viel, viel Übung, um letztendlich den Pokal in den Händen zu halten.

Wenn der Schuß sitzt, geht das Match gegen das Nintendo-Team los!

HOTLINE

Der heisse Draht für Club-Mitglieder:
0 60 26/94 09 40

1 Wie komme ich bei den „Springenden Spinnen“ an die DK-Münze?

DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S Double Trouble! SNES

Das vierte Level des „Kremwood Forest“ spielt in einem Baum. Lauft vom Zwischenspeicher nach rechts und springt über die Plattformen nach oben. Bei der zweiten springenden Spinne in diesem Baum ist Teamwork angesagt. Nehmt Dixie auf Kiddys Schultern und wartet, bis die Spinne nach ganz oben gesprungen ist. Nun hüpft auch Ihr und werft Dixie nach links oben, damit sie sicher auf der Plattform landet. Wechselt nun zu Dixie und nehmt das Stahlfaß, um es nach links durch das Loch werfen zu können. Mit Hilfe des Partnerwurfes könnt Ihr Dixie nach links oben durch das Loch werfen, um die Münze zu holen.

Werft an dieser Stelle Dixie nach links oben.

Nur Dixie kann den Gegner besiegen!

Schnappt Euch die schwerverdiente Münze!

2 Wie kann ich dem kleinen Mädchen helfen, das auf der Straße im Regen steht?

Tim in Tibet SNES

Auf der Suche nach einem Bergführer durchquert Ihr die verregneten Straßen und stoßt dabei auf ein hilfloses, kleines Mädchen, das sich nicht traut, die tiefen Wasserlöcher zu überqueren. Begebt Euch ein Stück zurück und besorgt Euch eine Kiste, die Ihr dann dem Mädchen vor die Füße legt. Gelingt es Euch, noch eine weitere Kiste zu beschaffen, kann das Mädchen sicher die Wasserpfütze überqueren. Nach dieser guten Tat kann sich Tim weiter bis zum Levelende nasse Füße holen und danach das wohlverdiente, erste Paßwort notieren.

3 Wo finde ich in Afrikas Tierwelt die restlichen drei Seelen des dritten Regenaltars?

TERRANIGMA SNES

Ganz schön anstrengend, so ein Heldenleben.

Oberhalb des Übergangs „E“ (siehe Spieleberater Seite 27) gibt es einen Punkt, an dem Ihr aus dem Wasser klettern könnt. In der direkten Nähe befinden sich zwei braune Baumstümpfe, zwischen denen der Flußlauf plätschert. Schiebt zunächst den linken nach rechts ins Wasser, damit Ihr es überqueren könnt und rückt dann den rechten Stumpf zur Seite. Danach könnt Ihr den Abschnitt nach unten über den Durchgang „D“ verlassen und im darauffolgenden Bereich die restlichen Seelen des dritten Altars finden.

Der dritte von vier Altären ist erreicht.

4 Wie kann ich das Level 5-06 im Puzzle-Modus lösen?

TETRIS ATTACK GB

Jetzt nur noch das oberste Herz nach rechts setzen!

Um das Level 5-06 im ersten Durchgang des Puzzle-Modus mit den vorhandenen drei Zügen zu lösen, müßt Ihr folgende Schritte ausführen:

1. **Setzt das linke Dreieck ein Feld nach rechts.**
2. **Setzt das untere rechte Dreieck ein Feld nach rechts.**
3. **Setzt das oberste Herz ein Feld nach rechts.**

Dadurch ergibt sich eine Kettenreaktion, bei der sich alle Steine auflösen. Insgesamt erwarten Euch im Puzzle-Modus über 100 Rätsel. Wer alle geknackt hat, ist bestens vorbereitet, um in den anderen vier Spielmodi zu bestehen, bzw. im 2-Spieler-Modus seinen Kontrahenten zum Schwitzen zu bringen.

5 Was muß ich bei Liams Mutprobe berücksichtigen?

TERRANIGMA SNES

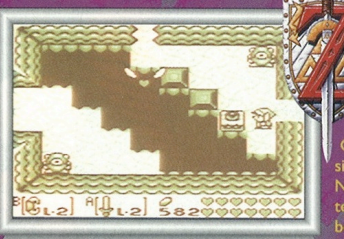
Der kleine Löwe ist ganz schön frech...

Die Rettung des kleinen Löwen Liam gestaltet sich schwieriger, als es zunächst scheint. Das ist jedoch kein Grund, gleich zu verzweifeln. Folgt zunächst dem Löwen und sprecht ihn immer dann an, wenn er stehenbleibt. Im Tal des Schreckens rennt Liam Euch davon und verschwindet. Trottet ihm gemächlich hinterher, indem Ihr das Bild durch die Passage „B“ (siehe Spieleberater Seite 28) verlaßt. Bevor Ihr im anschließenden Raum oben durch „C“ geht, solltet Ihr zunächst auf die rechte Seite des Raums laufen. Überrascht werdet Ihr feststellen, daß der kleine Löwe an der obigen Wand einen sicheren Platz gefunden hat, an dem er geduldig auf Euch wartet. Redet nun mit ihm, um Euren Weg fortsetzen zu können.

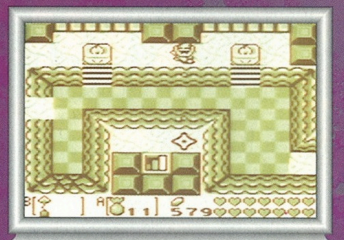
...doch hier schaut er, als ob er kein Wässerchen trüben könnte.

6 Wo finde ich im achten Palast den Somariastab?

ZELDA GB


Hier müßt Ihr den Boden vollständig ausfüllen, um einen Schlüssel zu finden!

Dieser magische Gegenstand befindet sich im äußersten Nordosten des achten Palastes. Ihn zu bergen, ist allerdings kein leichtes Unterfangen. Zunächst müßt Ihr den Geheimgang finden, der Euch ans Ziel bringt. In der mittleren der drei Kammern, die in etwa in der Mitte des Palastes liegen, ist dieser sagenumwobene Geheimgang versteckt. Öffnet im linken dunklen Raum den oberen Schlüsselstein und lauft nach rechts zur mittleren Kammer. Dort könnt Ihr Euch mit dem Enterhaken nach unten ziehen und – vorausgesetzt Ihr habt noch einen kleinen Schlüssel übrig – den Geheimgang betreten, der Euch zum Somariastab führt. Solltet Ihr die drei dunklen Kammern noch nicht gefunden haben, liegt das wahrscheinlich daran, daß Ihr noch nicht genügend kleine Schlüssel Euer Eigen nennt. Den ersten Schlüssel findet Ihr, wenn Ihr Euch rechts unten im Palast als Fliesenleger betätigt und in einem Raum mit einem riesigen Abgrund den Boden vollständig (!!!) ausfüllt. Den zweiten erhaltet Ihr ziemlich weit links unten – ein Bild über der Knochenwalze –, wenn Ihr dort alle Gegner besiegt. Mit diesen beiden ersten Schlüsseln könnt Ihr nun auch die drei dunklen Kammern entdecken.


Von hier aus geht's zum magischen Artefakt!

7 Wie bekomme ich im 3. Abschnitt des Nordpols alle Kristalle?

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT GB

Im letzten Nordpol-Level befindet Ihr Euch in einer Unterwasserwelt und seid auf der Suche nach acht versteckten Kristallsplittern. Doch selbst nachdem Ihr das gesamte Level durchschwommen habt, fehlen Euch noch immer vier Kristalle. Des Rätsels Lösung ist, daß Ihr hier, im Gegensatz zur SNES-Version, die flinken Quallen besiegen könnt. Begebt Euch deshalb über diese Wasserwesen und laßt Euch zweimal von oben auf sie fallen. Zwar hinterläßt nicht jeder dieser Gegner einen Kristall, aber so habt Ihr sicher bald die restlichen 4 Kristalle gefunden.

GET THE POWER

Holt Euch das Club Nintendo Power Paket ins Haus!

6 x Club Nintendo Magazin + Top Secret Spieleberater

Das fantastische Club Nintendo Power Paket besteht aus dem Offiziellen Top Secret Spieleberater" (tonnenweise geheime Tips & Tricks von den Nintendo Profis) und dem „Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus). Das Club Nintendo Power Paket kostet DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit dem „Offiziellen Top Secret Spieleberater". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement" und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

Impressum

Titelmotiv: Super Mario 64

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Stellv. Redaktionsleitung:	Markus Pfitzner (mp)
Redaktion:	John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Marko Hein (mh)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Gerd Schäfer Fotosatzstudio M. Schnerr GmbH, Aschaffenburg Produktionsleitung: Reiner Herrmann
Comic & Illustrationen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Pocket Adventures:	Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
Titelgestaltung:	Andrea Amend, Jürgen Spachmann
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 08

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht

© 1997 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

Das große SECRET of EVERMORE -Quiz

Von Andreas Zinke aus Bolvenden stammt folgendes Secret Of Evermore Quiz, das Euch sicher einiges Kopfzerbrechen bereiten wird.

1. Wieviele Perlen hält Wolfi in seiner Hand?
a) 2 b) 5 c) 9

2. Wo findet man die Formel „Energiesog"?
a) Bei der westlich von Krozkrübel gelegenen Höhle
b) Auf dem Markt in Allelachema
c) In einem der Häuser von Chaosturm

3. Was verlangt Erwin für den Wegwurf des Steines?
a) Hühner b) Seide c) Perlen

4. Was kostet das Ticket für die Freakshow?
a) Kalksteintafeln
b) Gewürzfässer
c) Amulett des Karon

5. Welche Zutaten braucht man für die Lanzenformel?
a) Eisenerz und Eichel
b) Athanöl und Asche
c) Wachs und Kalkstein

6. Bis zu welchem Level kann man die Zauber aufstufen?
a) 9:99 b) 7:99 c) 8:99

7. Wie lautet der Access-Code?
a) Blau-Blau-Rot b) Rot-Blau-Grün c) Grün-Grün-Blau

8. Wie heißt der Wächster des Schachbrettfeldes?
a) Cybermax b) Baumdrache c) Rattus

9. Wer ist EDA-8?
a) Ein Reinigungsroboter
b) Die Wächtereinheit des Metallagers
c) Ein Zwischengegner

10. Wieviele Kraftpunkte haben Faustus und Mephista?
a) 500 KP b) 750 KP c) 900 KP

11. Wo wohnt Ron?
a) Chaosturm b) Dschungeldorf c) Krozkrübel

12. Was übergibt Dir der Oglin nach seiner Rettung?
a) Sonnenstein b) Schleifstab c) Insektengift

13. Wo findet man das Wagenrad?
a) Bei Lakosius b) Bei Gorvul c) Bei Aegis

14. Wo befindet sich die Heilauraformel?
a) Südlich von Chaosturm
b) Auf dem Markt in Allelachema
c) In der Wüste Gobi

15. Wie heißt die erste Welt?
a) Assitopia b) Prehistoria c) Gotika

Andreas Zinke, Bovenden

Lösung: 1c, 2a, 3b, 4c, 5a, 6c, 7c, 8a, 9b, 10a, 11a, 12a, 13b, 14b, 15b

DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!™

Kaos treibt Dich auf die Palme!

Exklusiv für Super Nintendo™

32-Bit-Qualität

Donkey Kong™ und Diddy Kong™ in der Gewalt von Kaos! Diese harte Nuß ist nur im Teamwork zu knacken! Darum freut sich Dixie Kong™, einen neuen Freund gefunden zu haben. Kiddy Kong™! Seine schwergewichtigen Auftritte haben immer durchschlagenden Erfolg. Ein phantastisches Insel-Abenteuer, das den größten Hit aller Zeiten – Donkey Kong Country™ mit noch mehr Details, lebensechteren Bewegungsabläufen und noch besserer Grafik übertrifft. Mit deutschem Bildschirmtext. Mach Dich auf den Weg durch unerforschte Gebiete und zieh Kaos das Fell über die Ohren!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996 Nintendo Co., Ltd.